AMIGA
JOKER
1/93
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
DM 7,- / sfr. 7,- / öS 56,- / Lit. 6900,- / hfl 9,50 / DR 1200,- Nr.1 Januar 1993
DERZEIT DEUTSCHLANDS MEISTGEKAUFTE AMIGA-ZEITSCHFIFT
SPIELE-POWER 1993
FLASHBACK
WWF EUROPEAN RAMPAGE
DRAGON'S LAIR 3
LIONHEART
ENDLICH AM AMIGA!
WING COMMANDER
GUNSHIP 2000
INDIANA JONES IV
FÜR AUFSTEIGER
WAS LÄUFT AM A 1200?
FÜR UMSTEIGER
ALLES ÜBER DAS CD-I
FÜR STUBENHOCKER
LIVE VON DER WORLD OF COMMODORE
KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
ASSASSIN • B.C. KID • ZOOL
INDY IV ACTION • MOTÖRHEAD
TEARAWAY THOMAS
HISTORYLINE
U.V.A.
AMIGA JOKER

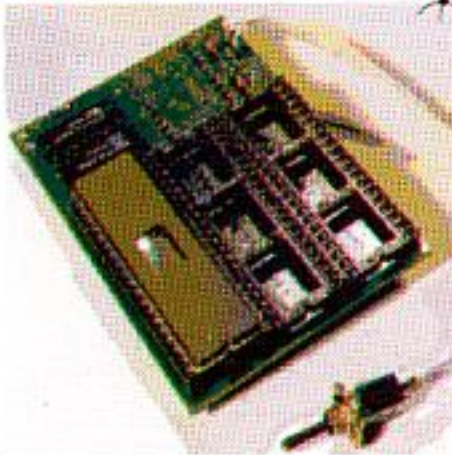
Mega-Bit-8 II Kickstartumschaltplatine 3-fach

Mit dieser neu entwickelten KSU können Sie u.a. die neue Kickstart 2.04 betreiben.
Mit der Mega-Bit-8 II haben Sie die Möglichkeit, 3 verschiedene KickstartROMs z.B. Kickstart 1.2, 1.3 und 2.04 (siehe Upgrade-Kid 2.1 light) gleichzeitig zu betreiben. Oder aber Sie nutzen die Mega-Bit-8 II vorerst nur mit Ihrer vorhandenen Kickstart und zusätzlich mit der neuen Kickstart 2.04. Den 3. Platz lassen sie frei und bestücken ihn später z.B. mit Kickstart 3.0.
Die Mega-Bit-8 II wurde so konzipiert, daß sie in allen A500/A500+/A2000/ A2500'er problemlos eingesetzt werden kann (leichter Einbau/kein Löten/alles steckbar).

59,-

Brandaktuell

Upgrade Kit 2.1 light

bestehend aus KickstartROM 2.04 mit Workbench 2.1 Disketten und deutscher Dokumentation.
Achtung dieses Kit ist nur kurzzeitig und in begrenzten Stückzahlen lieferbar.

Upgrade Kit 2.1 light für nur 129,-

KickstartROM 2.04 99,-

Workbench 2.x Tools
Brandaktuelle Tools und Hilfen speziell für die neue Workbench 2.x.
U.a. ToolManager (eigene Workbenchmenüs), Fensterverwaltung, Speicheranzeige, Booten aus der Ram-Disk, Screenblanker, AutoCli, Power Snap, Screensaver, MouseBlanker, NoClick, fBlanker, AddMenu usw. usw.
2 Disketten inkl. Handbuch für nur 15,-

Deutsche Anleitung DeluxePaint IV
Eine Einführung mit Tips und Tricks rund um die aktuelle Version inkl. Demo und Beispieldiskette für **15,-**

Paketpreis LIGHT
Upgrade Kit 2.1 light inkl. Kickstartumschaltplatine Mega-Bit-8 II 3-fach komplett für nur **179,-**

Versandkosten

Bei Vorkasse	4,-
Bei Nachnahme	8,-
Ausland nur Vorkasse	17,-

Bitte fordern Sie unbedingt unsere kostenlose Programm-Info an.

DTP-Bilder Pak

Erstklassige Bilder und Grafiken aus allen Bereichen. Ideal für die Illustration von Schüler- und Vereinszeitschriften, Logos, Briefköpfen, Visitenkarten usw. Komfortable Auswahl- und Selektiermöglichkeit über die mitgelieferte Datenbank.
16 Disketten (inkl. Datenbank) mit einigen tausend Bildern für nur 79,-

20.000
Public Domain Disketten aus über 100 verschiedenen Serien
werden Sie hier vergeblich suchen. Unsere Serie wurde unter dem Motto »**Klasse statt Masse**« zusammengestellt. Bei uns finden Sie nur ausgesuchte Top-Programme aus dem gesamten PD-Bereich. Jede Diskette aus unserer PD-Serie kostet 8,50 inkl. einer ausführlichen gedruckten deutschen Anleitung.
Bitte fordern Sie unbedingt unsere kostenlose Prg.-Info an.

Briefkopf II

Mit diesem Programm können Sie auf komfortable Art Briefe mit Ihrem eigenen individuellem Briefkopf versehen. Über die komfortable Funktion »Laden Grafik« können Sie Ihren Briefkopf individuell grafisch gestalten. Vorgefertigte Musterbriefköpfe und viele schöne Grafiken sowie eine Adress-Datenbank sind vorhanden. Viele Variationsmöglichkeiten und einfachste Bedienung zeichnen dieses Prg. aus. Zusätzlich erhalten Sie 75 fertige Musterbriefe für alle Gelegenheiten. Z.B. verschiedene Versicherungs- und Vertragskündigungen, Bewerbungen, Glückwünsche und Einladungen, private und geschäftliche Korrespondenz, KfZ-Kaufverträge, Vollmachten, Vertragsrücktritte, Schadensanzeigen usw. usw.

39,-

R-H-S Soft und Hardware

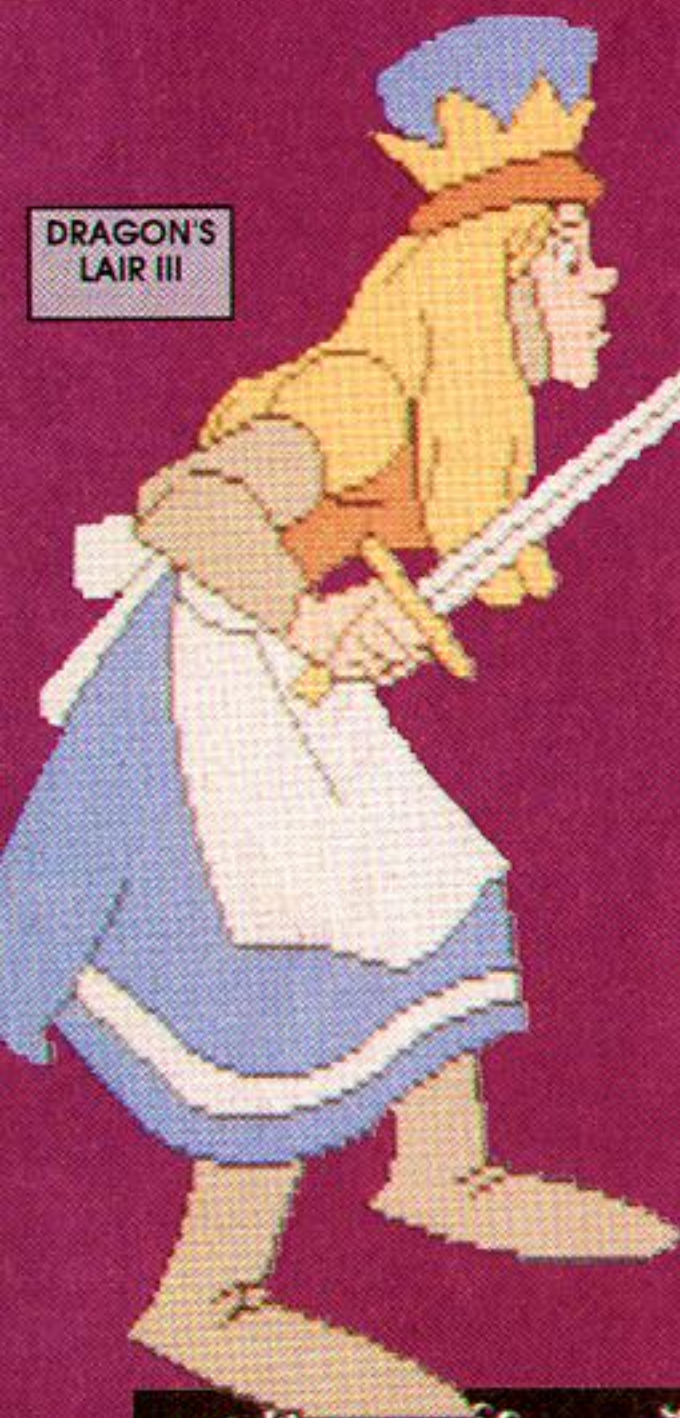
Reiner Hobbold Westerhuesweg 21 4285 Raesfeld
Telefon (02865) 63 43 FAX (02865) 68 90 BTX Hobbold#

Ja, genau Du bist gemeint — Du, der Du Dich gerade fragst, woher ein Kerl, der Dir im Leben noch nie persönlich begegnet ist, die Frechheit nimmt, sowas zu behaupten. Also, erstens war Frechheit schon von jeher einer meiner hervorstechendsten Charakterzüge (fragt mal meine Mutter!), und zweitens liegt mir zwischenzeitlich die Auswertung unserer großen Leserbefragung vom November vor!

Demnach bist Du mit 98-prozentiger Wahrscheinlichkeit ein Junge, so zwischen 14 und 19 Jahren jung (47 Prozent), wohnst in einer Kleinstadt (50 Prozent) in den alten Bundesländern (86 Prozent) und hast seit etwa zwei Jahren einen Amiga 500 (84 Prozent) samt Zweitlaufwerk (72 Prozent) und 1MB-Erweiterung (71 Prozent) daheim herumstehen. Du verwendest den Rechner ganz überwiegend zum Spielen (95 Prozent), Deine Lieblingsgenres sind Action bzw. Grafikadventures (jeweils etwa 53 Prozent), und Du würdest Dich als fortgeschrittenen Computer-Freak (61 Prozent) charakterisieren. Na, kenne ich Dich nun, oder was? Wie bitte, Du bist ein Mädchen (2 Prozent) vom Lande (22 Prozent), das mit Begeisterung Lernsoftware (2,2 Prozent) auf seinem CDTV (1 Prozent) laufen läßt? Mir doch egal, denn dann gehörst Du bestimmt auch zu jener undankbaren Minderheit von 0,6 Prozent, die sich den Joker immer nur ausleiht, anstatt jährlich acht bis zehn Ausgaben zu kaufen, wie das immerhin sympathische 88 Prozent von Euch tun… Jetzt aber genug der Statistik, wer mehr darüber erfahren will, der blättere zum Betriebsgeheimnis. Stattdessen möchte ich hier noch kurz auf eine andere Erkenntnis über Euch eingehen: Bezüglich der letzten beiden Ausgaben haben sich die Beschwerden über den Mangel an echten Spitzengames gemehrt; außerdem fanden die neuen Hit-Logos keinen rechten Anklang. Tja, leider liegt die Qualität der Testsoftware halt nicht in unserer Macht, die Gestaltung der Logos hingegen schon — also haben wir nochmal kräftig an Hit und Megahit gefeilt. Das Beste daran jedoch ist, daß Ihr Euch beide Trophäen in dieser Nummer sozusagen in Aktion anschauen dürft, wodurch ja praktisch zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen wurden!

Viel Spaß mit diesem erfreulichen Start ins neue Jahr und ein wundervoll verspieltes 1993 wünscht Euch zu 100 Prozent,

Euer Michael

CD - I
DRAGON'S LAIR III
MULTI & MEDIA: Commodores CDTV ist tot, es lebe das CD-I von Philips! Oder ist das neue Multimedia-Genie etwa auch ein Problemkind? Alles über den Schillerscheiben-Schlucker der zweiten Generation auf den
Seiten 116/117
GRAFIK & GAMEPLAY: „Flashback", „Dragon's Lair 3" und „Legends of Valour" setzen allesamt auf Power-Präsentation — doch wo steckt auch ein Power-Spiel dahinter? Sollt Ihr erfahren, und zwar auf den
Seiten 12, 76 und 84/85
REDE & ANTWORT: Was macht eigentlich Ralf Glau? So lautete die Frage, als wir uns mit Deutschlands berühmtestem Wirtschaftsstrategen zum Interview trafen. Was der Hanse-Macher zu sagen hatte, steht auf den
Seiten 56/57
BANGEN & HOFFEN: Die Zeit des Bangens ist vorüber, denn „Indiana Jones IV", „Wing Commander", „Dark Seed" und „Gunship 2000" liegen endlich in Amigaformat vor! Wo sich die Hoffnungen erfüllt haben, steht auf den
Seiten 30/31, 42/43, 49 und 72
LIONHEART

Games im Test

FLASHBACK

MORGEN & ÜBERMORGEN: Wie wird der Konsolen-Hammer „Desert Strike" am Amiga aussehen? Was hat Prestige an neuen Action-Knallern in petto? Wird „Maniac Mansion 2" auch für unsereins umgesetzt? Erste Infos, erste Bilder auf den
Seiten 8, 9 und 10

JOE & MAC

→ 1 play
2 play
Option

JUMP & RUN: Mit „Lionheart", „Super Cauldron", „Trolls" und „Joe & Mac: Caveman Ninja" kämpfen in dieser Ausgabe vier vielversprechende Kandidaten um die Plattform-Krone — wer das Rennen macht, erfahrt Ihr auf den
Seiten 16/17, 34, 47 und 83

Icelandic Antiquities

INDIANA JONES IV

NOMEN & OMEN: „WWF European Rampage", „Lethal Weapon" und „Cool World" sind Namen, die jeder schonmal gehört hat — aber wird man auch über die Spiele sprechen? Wir haben zumindest über sie geschrieben, und zwar auf den
Seiten 14, 28 und 48

MESSE & MASSE: Konnte die World of Commodore Frankfurt als neues Amiga-Mekka etablieren? War der 1200er der Messe-Renner? Und was läuft überhaupt auf der aktuellen „Mega-Freundin"? Wer's wissen will, blättert auf die
Seiten 36/37 und 78/79

WWF EUROPEAN RAMPAGE

BETRIEBSGEHEIMNIS

Wegen der Box mit den Bewertungsergebnissen war diese Seite ja schon immer eine beliebte Spielwiese für Statistiker — aber diesmal kommt's wirklich knüppeldick!

Heute wollen wir nämlich zusätzlich die durch die Leserumfrage gewonnenen Erkenntnisse über Euch und Eure Kollegen mit Euch teilen. Oder zumindest jene Facts weitergeben, die Michael noch nicht in seinem Editorial ausgeplaudert hat…

Leserprofil: Etwa 64 Prozent der Joker-Fans sind zwischen 10 und 20 Jahren alt, 26 Prozent zwischen 20 und 30, und immerhin 8 Prozent noch zwischen 30 und 40, während die ganz jungen mit knapp 2 Prozentchen kaum ins Gewicht fallen. Daß nur zirka jeder fünfte von Euch in einer Großstadt wohnt, fanden wir fast so verwunderlich wie die Tatsache, daß Computer-Neulinge mit 18 Prozent das Magazin praktisch ebenso gerne lesen wie Profis mit 19 Prozent. Als Programmierer haben sich gerade mal 1 Prozent aller Befragten ausgewiesen, doch erstaunliche 75 Prozent lassen gelegentlich auch mal eine Anwendung laufen.

Hardwarebestand: Daß der 500er das eine und das CDTV das andere Ende der Fahnenstange markieren, wißt Ihr schon von Michael. Aber hättet Ihr auch gewußt, daß nahezu jeder zweite von Euch (45 Prozent) einen Drucker besitzt? Oder daß bereits 19 Prozent mit Festplatte ausgestattet sind und weitere 28 Prozent diese Anschaffung ins Auge gefaßt haben? Einen Freezer haben hingegen nur 9 Prozent von Euch, eine Turbokarte lediglich 5 Prozent, und mit einem Modem werkeln bloß 1,8 Prozent. Übrigens liebäugelt etwa jeder zehnte mit einem 1200er, während Konsolen kaum jemand interessieren — mit Ausnahme des Gameboys; 19 Prozent nennen den Spieleknirps ihr eigen.

Vorlieben & Gewohnheiten: Ein Drittel von Euch gibt bis zu 30 Mark im Monat für Software aus, 40 Prozent sogar bis zu 80 Mäusen (mit 64 Prozent ganz überwiegend im Versandhandel). Da nimmt es nicht Wunder, daß sich satte 82 Prozent Anzeigen über Spiele sehr genau ansehen, zumal ja 44 Prozent noch zwischen 10 und 20 Steine monatlich für Zeitschriften reserviert haben. Ebensoviele besorgen sich unsere Sonderhefte, und der AJ wird von 65 Prozent komplett durchgeackert — nur 6 Prozent lesen weniger als die Hälfte. Klar, finden doch zwischen 81 und 85 Prozent von Euch das Heft absolut aktuell, unterhaltsam, verständlich und informativ; für absolut preiswert halten es dagegen nur 24 Prozent (na, wenigstens konnten sich 68 Prozent zu „einigermaßen preiswert" durchringen). Ob wohl deshalb 28 Prozent von Euch keinen mitlesen lassen?

Absolute Katastrophe	**(00%-10%)**	**1**
Katastrophe	**(11%-20%)**	**2**
Total zum Vergessen	**(21%-30%)**	**0**
Zum Vergessen	**(31%-40%)**	**2**
Muß nicht sein	**(41%-50%)**	**1**
Nix Besonderes	**(51%-60%)**	**5**
In Ordnung	**(61%-70%)**	**7**
Schwer in Ordnung	**(71%-80%)**	**6**
Erste Sahne	**(81%-90%)**	**6**
Megastark	**(91%-100%)**	**1**
Hit-Ausbeute		**5**
Megahits		**1**

NINJA-LOLLY

In „Zool" hüpft eine kleine Ninja-Ameise durch ein riesiges Zuckerbäcker-Paradies — soviel wußten wir auch bisher schon, aber kürzlich erfuhren wir noch ein paar interessante Details!

Bei den behüpften Lollies handelt es sich nämlich keineswegs um Allerwelts-Lutscher, sondern um die guten „Chupa Chups". Als alte Nichtengländer dürfte Euch das wenig sagen, aber auf der Insel sind die Dinger bekannter als normaler Zucker. Immerhin hat Salvadore Dali das Einwickelpapier dafür entworfen — seid also schön vorsichtig, wenn Ihr den jeder „Zool"-Packung beiliegenden Gratis-Lolly auswickelt! Und freut Euch schon mal auf den „Zool Chupa Chup", der in diesem Jahr die Süßwarenläden erobern soll. Die Geschmacksrichtung steht noch nicht fest, hoffentlich ist's nicht Ameisensäure…

KAMPF-KRÖTEN

Buchstäblich bis zum letzten Tag vor Redaktionsschluß haben wir gezittert, ob die „Battletoads" nun noch rechtzeitig kommen oder nicht. Und warum die ganze Zitterpartie? Weil die „Turtles"-Mutanten anscheinend lieber in den Büros von Mindscape herumturteln, als sich mit dem gebotenen Tempo Richtung Haarer Hundehütte in Bewegung zu setzen…

MAILBOX 2000

Software 2000 hat jetzt eine eigene Mailbox, die rund um die Uhr unter der Nummer 04521/80 04 47 erreichbar ist. Mit einer Übertragungsrate von 2.400 bis 14.400 Baud werden diverse Infos, PD-Demos von Spielen, Tips & Tricks sowie ein Update Service angeboten. Wir wünschen allzeit gute Verbindung!

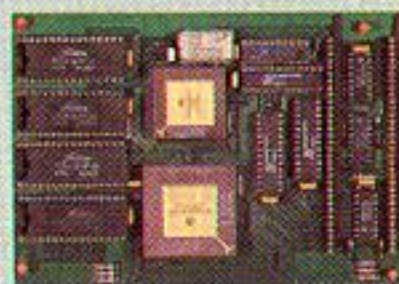
FEUER-KNÜPPEL

Vier Feuerknöpfe samt Autofire in zwei Stufen — und der „Delta Ray" wird nicht mal rot dabei! Nein, der neueste Joystick von Logic 3 ist tiefblau, kostet ungefähr 40 Buttons und ist demnächst im gutsortierten Knüppel-Handel erhältlich. Anschauen, anfassen, antesten und anschließend vielleicht abheben…

SELBSTMORD-DEMO

So eilig es die kleinen „Lemmings" immer haben, wenn der Abgrund lockt — mit dem Nachfolger zu ihrem grandiosen Debüt lassen sie sich über Gebühr Zeit. Aber zumindest haben sie für ein kleines Trostpflaster gesorgt…

Im Februar soll's ja nun endlich wirklich soweit sein; bis dahin können sich alle Ungeduldigen und -gläubigen mit einem spielbaren Demo trösten, das für 6 Wühler (bar oder in Briefmarken) einen prima Vorgeschmack auf die kommenden Genüsse bietet. Bestelladresse:

Selling Points GmbH
Alliance Divison
„The Tribes"
Verler Str. 1
4830 Gütersloh

ÖKO-TURBO

Ein äußerst flotter Beitrag zum Umweltschutz kommt von der Cover-tronic GmbH aus Westfalen: eine Turbokarte für den A500, die vorwiegend aus gebrauchten Bauteilen besteht!

Die Taktfrequenz von 14 MHz, ein mathematischer Coprozessor und 128 KB Cache-Speicher bringen, abhängig vom jeweiligen Spiel, etwa eine Verdoppelung der Arbeitsgeschwindigkeit des 500ers. Dafür wird man 399 grüne Punkte los, bzw. 549, wenn es 512 KB Speicher sein sollen. Damit man in jeder Hinsicht beruhigt sein kann, gibt's 24 Monate Garantie, zudem entsorgt der Hersteller seine Produkte bereits jetzt (kostenlos!) nach der 1994 in Kraft tretenden Elektronikschrott-Verordnung. Info und Bezug:

Cover-tronic GmbH
Adam Opel-Straße 11
W-4798 Haaren/Westfalen
Tel: 02957/1532
Fax: 02957/1522

PREVIEW

Mit „Catch' Em" und „Sword of Honour" konnte die junge deutsche Spieleschmiede bereits respektable Achtungserfolge verbuchen, doch war das freilich erst der Anfang — jetzt holt Prestige Software zum großen Action-Doppelschlag aus!

NEUES VON PRESTIGE

Impulse

Impulse

Impulse

Im Moment schrauben die rührigen Mannen um Walter Konrad gerade an den letzten Bits & Bytes eines neuen Horizontalscrollers, der im Frühling selbst Elite-Knallereien wie „Apidya" und Co. das Fürchten lehren soll. Große Worte, aber wenig dahinter? Wohl kaum, denn jeder einzelne der insgesamt sechs Level ist satte 25 Screens lang — und daß sich bis zu 64 Objekte gleichzeitig ruckelfrei auf der Mattscheibe tummeln, sieht man ja nun auch nicht alle Tage. Vor dem Ausgang jedes Abschnitts lauern Endgegner der bildschirmfüllenden Sorte, nur gut, daß zwei verschiedene Kampfflieger zur Verfügung stehen, die sich im Extrawaffenshop standesgemäß mit Dutzenden von Wummen aufrüsten lassen.

Daß die Spielidee keinen Pokal für Originalität gewinnen dürfte, weiß man bei Prestige genau — umso mehr Augenmerk wird auf durchgestyltes Gameplay und eine beeindruckende Präsentation gelegt: Vor allem die Grafik soll durch megabunte Backgrounds in 32 Farben, softes Scrolling und hübsch animierte Gegner überzeugen, zudem werben zehn verschiedene Musikstücke um die Gunst der Sound-Freaks. Es spricht also einiges dafür, daß Impulse dem betagten Ballergenre tatsächlich ein paar neue Impulse einhauchen könnte…

Deep Core

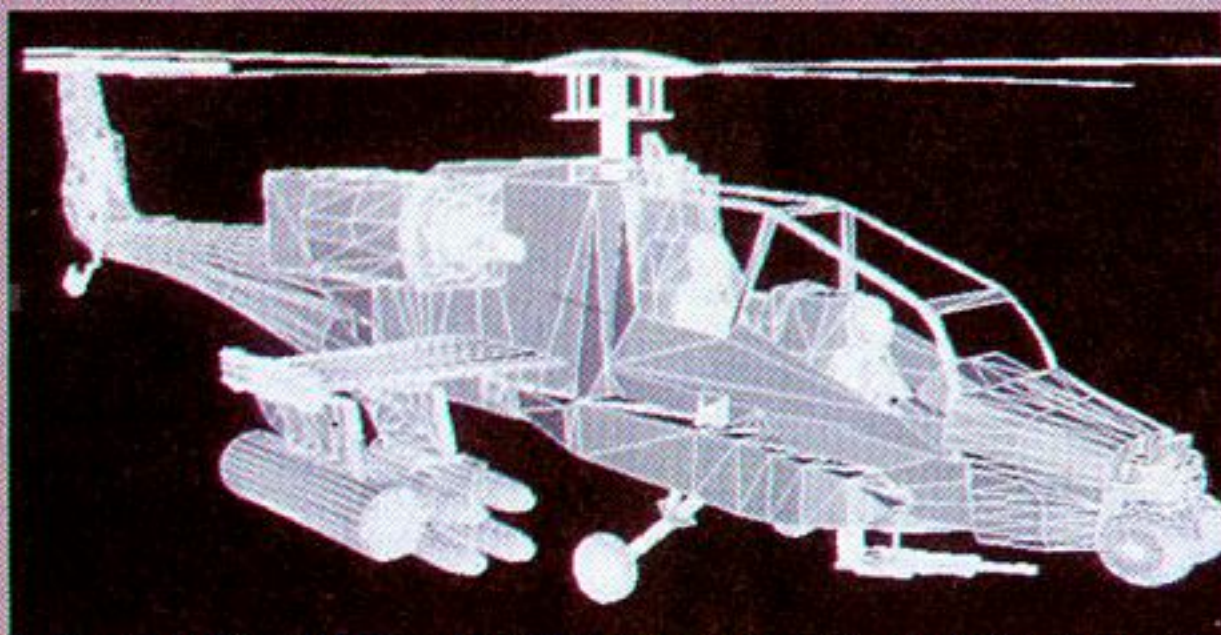
Das zweite Action-As im Ärmel der Company macht auf Anhieb ebenfalls einen recht impulsiven Eindruck, haut jedoch eher in die „Turrican"-Kerbe. Es gilt, mit einem schwerbewaffneten Recken über Unterwasser-Plattformen zu düsen und diverse Aliens zu beharken, die sich am Meeresgrund eingenistet haben. Die neun Level lange Jagd verspricht ein hohes Maß an Abwechslung, denn zum einen gibt es viele versteckte Passagen und Geheimabschnitte zu entdecken, zum anderen präsentiert sich das Kanonenfutter in vielerlei unterschiedlichen Varianten — wobei die Obermotze natürlich wieder besonders imposant ausfallen werden.

Deep Core

Technisch darf man sich schonmal auf geradezu cremiges Acht-Wege-Scrolling einstellen; viel Grafik und aufwendige Animationen sollen das scharfe Auge des Alien-Jägers bei Laune halten, während die Ohren der Musikuntermalung samt Sound-FX (z.B. plätscherndes Wasser) lauschen. Eine der drei Disketten ist übrigens für das Mega-Intro reserviert, entsprechend unterhaltsam dürfte der Vorspann hier ausfallen. Auch ein praktisches Paßwortsystem haben uns die Programmierer versprochen — Grund genug, Euch einen praktischen Test dieses prestigeträchtigen Jump & Shoots für eine der nächsten Ausgaben zu versprechen. (rl)

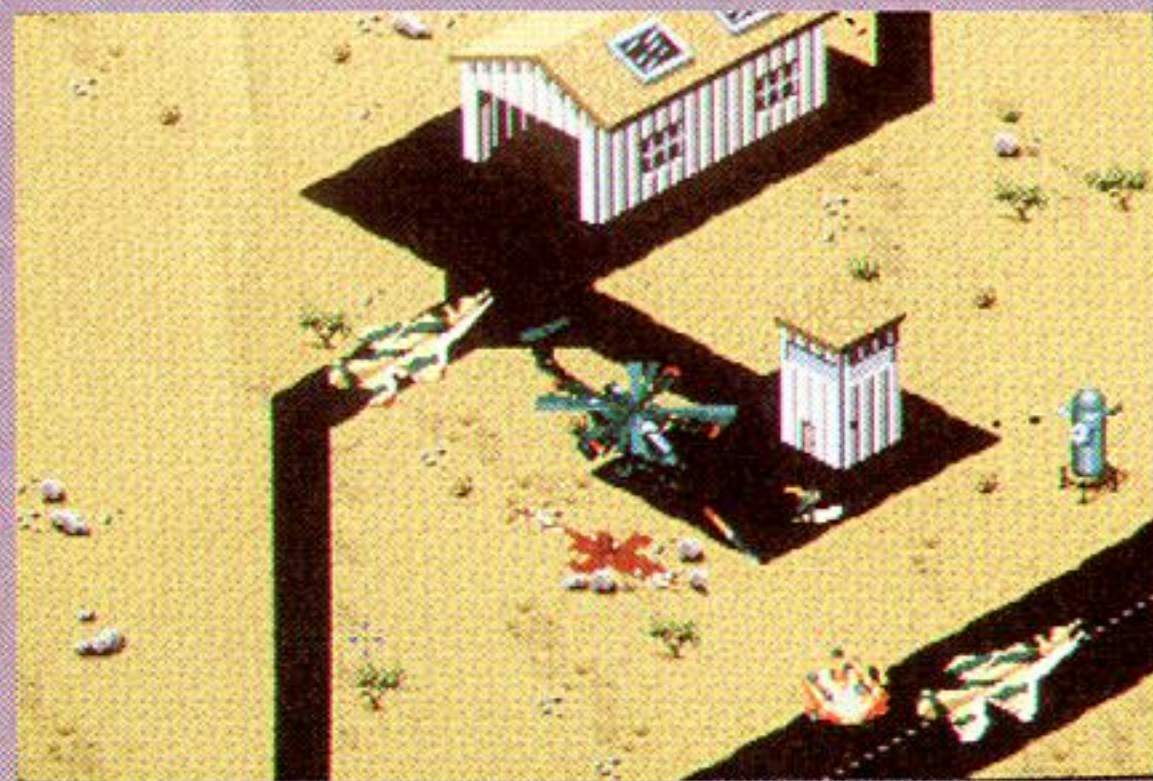
Deep Core

Bei Electronic Arts regiert derzeit die nackte Gewalt: Schon beim Motorrad-Spektakel „Road Rash" hatte das Faustrecht Vorfahrt, aber richtig grob wird's erst jetzt — wenn die „Operation Wüstensturm" am Amiga anläuft…

DESERT STRIKE

Mega Driver wissen bereits, was Sache ist, denn auf der Sega-Konsole sorgt die beinharte Mischung aus Action und Simulation seit einem halben Jahr für Aufsehen. Grund dafür ist das heikle Kuwait-Szenario in Tateinheit mit der realistischen Darstellung am Bildschirm: Da wird auf Soldaten geballert, Panzer explodieren, Gefängnisse gehen in Flammen auf — kein Wunder, daß die Elektro-Künstler ihr Modul in Deutschland gar nicht erst offiziell anbieten, denn das Einschreiten unserer fürsorglichen BPS wäre angesichts solch „gewaltiger" Tatsachen wohl vorprogrammiert…

Auf den teutonischen Amiga-Markt kann und will E.A. jedoch keinesfalls verzichten, folgerichtig wird das Gameplay für diese Version etwas entschärft. Nichtsdestotrotz darf der Spieler mit einem Apache-Helikopter die weiten Wüsten Kuwaits heimsuchen, wobei das Feindgebiet aus der Schräg-von-oben-Perspektive zu sehen ist. An Missionen steht etwa die Befreiung amerikanischer Kriegsgefangener an, Rüstungsfabriken sollen eingeäschert und gegnerische Offiziere entführt werden. Zur Durchführung der Aufträge stehen reichlich Feuerwerkskörper zur Verfügung, vom simplen MG bis hin zu „Hydra"- oder „Hellfire"-Raketen ist alles da. Desweiteren gibt's eine ausfahrbare Leiter, um gestrandete Kollegen während des Fluges an Bord hieven zu können, und einen Fanghaken, der gleiches mit den am Boden liegenden Munitionskisten und Treibstoffkanistern ermöglicht. Ihr merkt schon, bei Desert Strike wird neben der Action vor allem auch Realismus großgeschrieben — ja, sogar ein wenig taktische Planung ist vonnöten.

Feine Zusatzfeatures wie ausführliche Einsatzbesprechungen oder stets abrufbare Geländekarten machen die Konsolenfassung zum Leckerbissen, fragt sich bloß, ob das Teil am Amiga ebenso vielversprechend aussieht? Nun, abgesehen von einem leicht gekürzten Intro verspricht der englische Spiele-Gigant eine technisch einwandfreie Adaption, freut Euch also auf viel Grafik, softes Scrolling, tonnenweise Soundeffekte und flüssig animierte Gegner. Probleme könnte es höchstens mit der Steuerung geben, schließlich werden die drei Feuerknöpfe des Sega-Pads exzessiv genutzt — für unsere „Freundin" wird man sich da wohl etwas anderes einfallen lassen müssen.

Wenn man moralische bzw. geschmackliche Bedenken mal beiseite läßt, hätte Desert Strike also durchaus das Zeug, im neuen Jahr zu einer der ersten Zugnummern zu avancieren. Ob's letztlich klappt, erfahrt Ihr im Test in der nächsten oder spätestens übernächsten Ausgabe. (rl)

Von all den Programmen, die Computergeschichte geschrieben haben, ist Lucas Arts' 1987 erschienenes Debut-Adventure vielleicht das verrückteste. Und es steht kaum zu befürchten, daß der Nachfolger wesentlich vernünftiger wird…

Maniac Mansion 2

DAY OF THE TENTACLE

Die schlechte Nachricht zuerst: Lucas Arts ziert sich vorläufig noch, uns auch eine Amigaversion zu versprechen und kündigt bis dato lediglich an, daß die Fortsetzung aller Fortsetzungen in diesem Frühjahr für den PC herauskommen soll. Die bessere Nachricht: Bei „Indy 4" war's ja nun ganz ähnlich, lange Zeit behauptete Dr. Jones, er würde unsere „Freundin" diesmal einfach links liegen lassen — und letztlich hat er doch noch die Kurve gekriegt. Und die wirklich gute Nachricht: Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, als hätten Georg Lucas' Mannen hier wirklich was besonders Leckeres auf der Pfanne!

Wie's aussieht, stellt Maniac Mansion 2 eine Kombination aus dem Vorgänger und den besten Elementen der übrigen Erfolgstitel der Company dar. Seine zahlreichen Fans werden sich sicher darüber freuen, daß der schrullige Dr. Fred ein Comeback feiert; und natürlich spielt sein treues Tentakel ebenfalls mit — genauer gesagt, sind es diesmal sogar ganz viele, die a) mutiert sind und b) im Auftrag ihres Chefs die Welt erobern sollen. Das gilt es zu verhindern, trotz der nostalgischen Gefühle, die so manchen Abenteuer-Veteran beim Anblick der liebenswerten Schleimwürmer beschleichen mögen. Ähnliches gilt für die Helden-Auswahl, sie besteht aus drei wahlweise verfügbaren Figuren mit außergewöhnlich hohem Identifikationswert: Hoagie ist als Roadie bei einer Heavy Metal-Band beschäftigt und der Schrecken aller Schwiegermütter, Laverne ist ein leicht abgedrehter Medizinstudent, und Bernard könnte schließlich fast als normal durchgehen — wenn er nicht mit Leib und Seele Computerfreak wäre…

Genaueres über die Story dieses gruselig-witzigen SF-Adventures ließ man sich bisher nicht entlocken, fest steht nur, daß uns dabei der programmierte Wahnsinn mit allerlei Zeitmaschinen, explodierenden Zigarren etc. erwartet. Für die Erstellung wurde erneut auf das bewährte SCUMM-System zurückgegriffen, die passsenden Flötentöne steuert das bekannte iMuse-Soundsystem bei. Unter den menschlichen Mitarbeitern sind Tim Delacruz und Dave Grossman eine Extra-Erwähnung wert, da sie sich schon die Dialoge für die beiden „Monkey Island"-Teile aus den Fingern gesaugt haben. Überhaupt fallen die starken grafischen und steuerungsmäßigen Anleihen bei der zweiten Affeninsel auf, etwa das „gegenständliche" Inventory.

Tja, bliebe bloß noch die Frage nach dem Erscheinungstermin, aber da müssen wir in diesem Fall leider passen. Man kann nur beten und hoffen… (od)

Stefan Ludwig

Im Jockenlehen 14
W-7530 Pforzheim 12

Tel 07 23 1 76 54 57
Fax 07 23 1 76 54 58

NEU NEU NEU NEU

HABEN SIE SICH SCHON GEDANKEN DARÜBER GEMACHT, WAS MIT IHREN ALTEN COMPUTERTEILEN PASSIERT??
N E I N !? WIR SCHON !! R E C Y C L I N G IST DIE ALTERNATIVE DES WEGWERFENS.

ENTERFAY HAT IN ZUSAMMENARBEIT MIT EINEM NAMHAFTEN RECYCLING-SPEZIALISTEN EIN KONZEPT AUSGEARBEITET. DIESES SYSTEM GEWÄHRLEISTET:

- 100% FUNKTIONIERENDE RECYCLING PRODUKTE.
- 100% AUSTAUSCH EINES TEILES WELCHES WIDERERWARTEN NICHT FUNKTIONIEREN SOLLTE.
- 100% GARANTIE AUF DAS GEKAUFTE TEIL.
- 100% VERWENDUNG VON RECYCLTEN BAUTEILEN AUF DER PLATINE.
- 100% AUSGEREIFTE TECHNIK.

WIE SIE SEHEN, LIEGT ES AN IHNEN NICHT NUR VOM UMWELTSCHUTZ ZU SPRECHEN, SONDERN DIESEN AUCH AKTIV MITZUMACHEN. WIR BIETEN IHNEN FOLGENDE PRODUKTE AUS UNSEREM RECYCLINGPROGRAMM AN:

AMIGA 500

Produkt	Preis
512 KB Speichererweiterung intern ohne Uhr	DM 47,--
512 KB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 55,--
1,5 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 109,--
2,0 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 219,--
4,0 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 259,--

Amiga 500 plus

Produkt	Preis
1,0 MB Speichererweiterung intern mit Uhr	DM 65,--

Amiga 2000

Produkt	Preis
8,0 MB Speichererweiterung mit 2,0 MB bestückt	DM 279,--
8,0 MB Speichererweiterung mit 4,0 MB bestückt erweiterbar mit SIPP-Modulen	DM 379,--
8,0 MB Speichererweiterung mit 8,0 MB bestückt	DM 549,--
68020 Turbokarte mit 128KB Cache	DM 549,--

Wie Sie sehen, haben wir durch unser RECYCLING-Konzept Preise die Sie freuen!

Der Versand erfolgt per Nachname zuzüglich Versandkostenanteil zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen welche wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Alle Preise beinhalten die Mehrwertsteuer.
Alle genannten Namen sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Änderungen der Ausstattung im Rahmen des technischen Fortschrittes behalten wir uns vor.

FLASHBACK

Der Vorgänger „Another World" brachte es auf Anhieb zum Klassiker, wenn auch zu einem umstrittenen. Sein Nachfolger hat aber das Zeug, selbst die schärfsten Kritiker des ersten Teils zu überzeugen!

Wiedermal haben sich Aliens klammheimlich auf der Erde eingeschlichen, wiedermal ist ihnen jemand auf die Schliche gekommen. Diesmal war's der Physiker Conrad B. Hart — mit analytisch geschultem Blick hat er entdeckt, daß die äußerlich recht menschlichen Wesen eine viel zu hohe molekulare Zelldichte haben, um als gewöhnliche Zweibeiner durchzugehen. Daß die Einschleicher ihrerseits schon entdeckt haben, daß er sie entdeckt hat, entdeckt unser Entdecker jedoch leider zu spät. Der Rest ist die übliche Alien-Routine: Held einfangen, entführen, einsperren…

Ein, zwei Verwicklungen später wacht Conrad fern der Heimat in einer Urwald-Welt auf und sieht sich mit lauter Leuten konfrontiert, die ihm nach dem Leben trachten. Was er zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiß, ist, daß es sich bei diesem Urwald um den ersten von insgesamt fünf riesigen Leveln handelt, die mit filmartigen Zwischensequenzen untereinander verbunden sind. Nach dem Waldspaziergang steht eine lebensgefährliche TV-Show am Programm, die leicht an den (indizierten) Schwarzenegger-Film „Standing Man" erinnert. Desweiteren soll man aus dem Gefängnis fliehen, in einer futuristischen Stadt überleben und schlußendlich zurück zur Erde finden.

Wie seinerzeit bei der anderen Welt muß der Held gut springen, laufen, schießen und knobeln können; darüberhinaus kann er klettern, Purzelbäume schlagen und sogar Gegenstände benutzen — z.B. Steine, um damit Schalter umzulegen. In bescheidenem Umfang darf auch gequatscht werden, aber der Schwerpunkt dieser abenteuerlichen Mischung aus „Another World", „Prince of Persia" und „Impossible Mission" liegt eindeutig beim überlegten Ballern und schnellen Tüfteln. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad selbst auf der niedrigsten Stufe recht knackig, denn der Alien-Planet enthält ungeheuer viele Fahrstühle, Elektrofelder, Selbstschußanlagen, Monster, Roboter und sonstige Menschenjäger.

Die atmosphärischen Hintergründe bestehen aus Bitmap-Grafiken, die herumlaufenden Figuren dagegen aus Vektoren, an deren sagenhaft flüssigen Animationen sich die Programmierer von Delphine so richtig ausgetobt haben: Conny läuft, springt, stolpert und fällt absolut realistisch, man sieht die verbrauchten Patronenhülsen davonfliegen und kleine Explosionen bei Mauer-Einschüssen — schöner geht's kaum noch! Ebenfalls vom Feinsten sind die stimmungsvolle Musikbegleitung und die gewaltigen FX. Um mit der Stick-Steuerung gut zurecht zu kommen, braucht man zwar ein wenig Übung, besser als der Keyboard-Betrieb klappt sie jedoch allemal. Ein paar Dinge sind allerdings ausschließlich über die Tastatur zugänglich, z.B. das Inventory und die auswählbaren Bildschirmansichten.

So, mehr gibt's zu Flashback eigentlich nicht zu sagen. Außer vielleicht: Holt Euch das Ding, es lohnt sich! (mm)

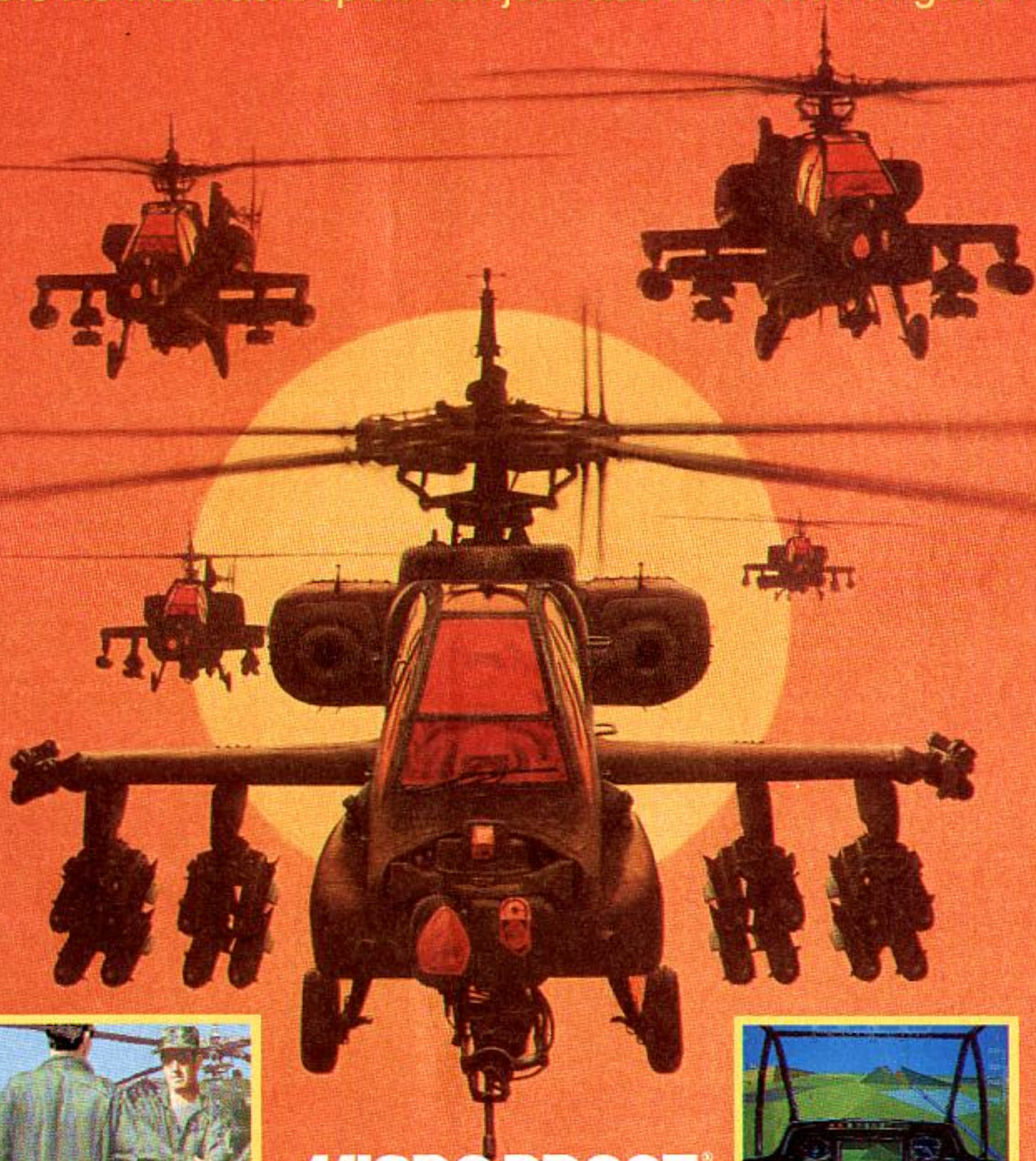
FLASHBACK
(DELPHINE/U.S. GOLD)

ACTION – ADVENTURE

86% „WOW!"

GRAFIK	82%
ANIMATION	90%
MUSIK	77%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	88%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELST.: PASSW.
DEUTSCH	ANLEITUNG

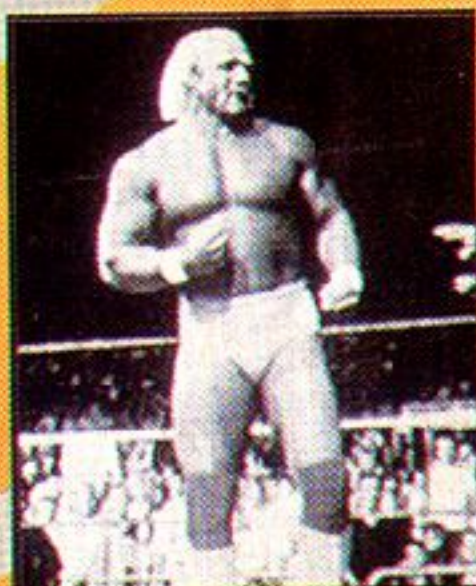
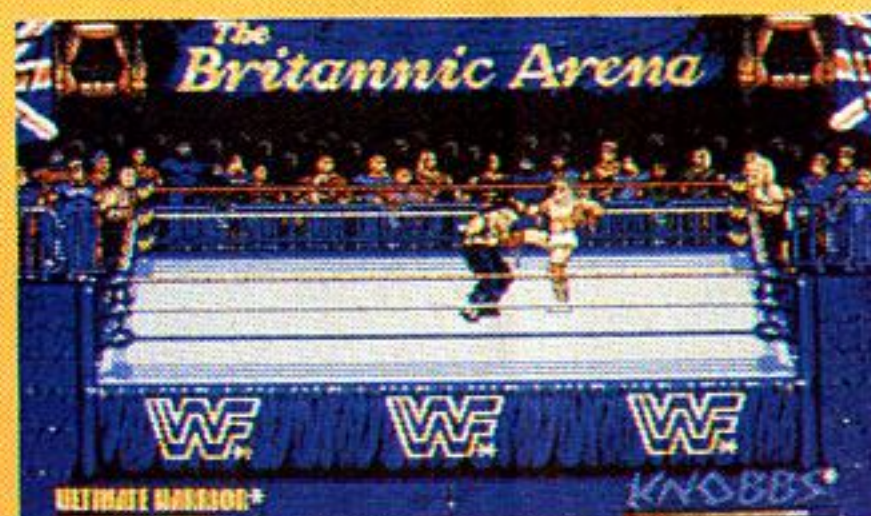
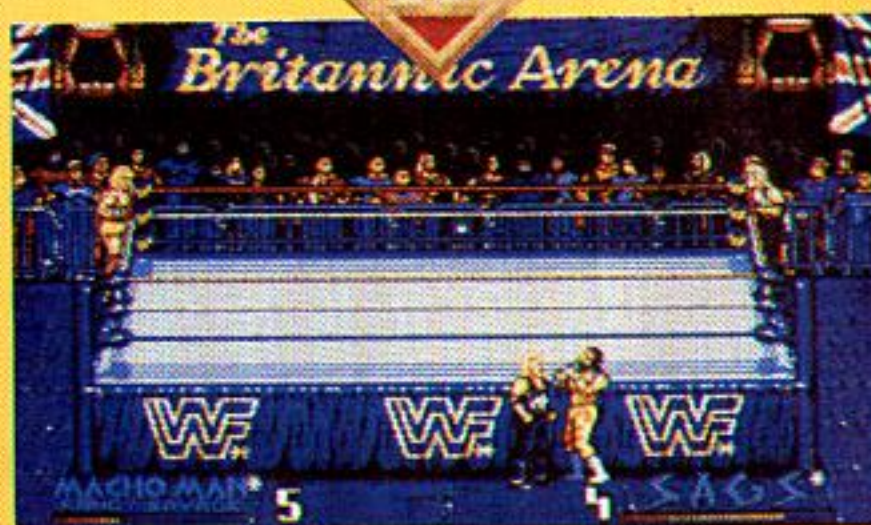
GUNSHIP 2000™

Die Rennschlacht spielt sich jetzt auch auf dem Amiga ab

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel +44 (0)666 504 326.

Fast ein Jahr ist es nun wieder her, daß uns Ocean mit dem ersten halbwegs spielbaren Wrestling-Game für den Amiga überraschte. Jetzt betritt der Nachfolger die Arena — und kassiert leise, aber vernehmbare Buhrufe...

Jeder weiß, daß Wrestling in Wirklichkeit ein abgekartetes Spiel ist. Am Computer ist dem jedoch nicht so, hier hängen Sieg und Niederlage tatsächlich von den Fähigkeiten der Teilnehmer bzw. der Leute, die sie per Stick oder Keyboard durch den Ring jagen, ab. Leider ist nun auch Oceans Europa-Tournee im Grunde wieder auf einen einzigen Spieler zugeschnitten, der sich zwar mit einem menschlichen Kollegen bei der Klopperei abwechseln und im Training auch gegen ihn antreten kann, doch echte Team-Arbeit ist halt nicht drin. Ganz zu schweigen von einem Vierspieler-Modus (Tag-Team), der gerade bei diesem Show-Sport sehr reizvoll gewesen wäre.

Na, immerhin stehen jetzt vier statt drei Muskelberge zur Auswahl: Hulk Hogan, der Ultimate Warrior, der „Macho Man" Randy Savage und Bret „Hitman" Hart. Die werden im Vorspann gleich mit SW-Portrait und den wichtigsten Leistungsdaten vorgestellt, also Größe, Gewicht, Geburtsort, bevorzugter Schlag zum Fertigmachen und Lieblingsspruch. Die böse Gegenseite bietet ebenfalls lauter First-class-Killer auf, unter anderem die Legion of Doom, Money Inc. und den Million Dollar Man. Sobald man sich für sei-ne(n) Leib- und Magen-Schläger entschieden hat, erscheint ein Fernsehansager und kündigt den ersten Fight an.

Wenn's dann endlich richtig losgeht, fallen einem aber zunächst die Dinge auf, die es jetzt *nicht* mehr gibt: Die Schimpftiraden am Anfang wurden gestrichen, die „Special-Moves" fehlen ebenso wie die lästige Joystick-Rüttelei. Die Steuerung ist dafür vielfältiger in ihren Möglichkeiten geworden, was sie allerdings auch wesentlich komplizierter macht. Bezeichnenderweise besteht daher ein Großteil der Anleitung aus Erklärungen über das richtige Arm-verdrehen, von-den-Seilen-herunterhüpfen, Purzelbäume-schlagen, zur-Seite-rollen etc. Auch die Gegner sind hinsichtlich Stärken, Schwächen und der von ihnen verfolgten Taktik nun etwas individueller ausgestaltet, vor allem aber sind sie *deutlich* schwerer zu besiegen. Ansonsten gibt's die gewohnten Energiebalken, die auszählende Hand auf dem Screen und zwei Credits für die Revanche nach einer Niederlage; bloß das beigelegte Video sucht man diesmal vergeblich.

Grafisch hat sich die Geschichte eindeutig zum Schlechteren entwickelt, die Sprites sind kleiner als früher, und auf Scrolling wurde komplett verzichtet. Die Kampf-FX sind dünn wie eh und je, dafür kommt die Musikbegleitung von Titel- und Auswahlscreens recht knackig rüber. Zur Handhabung ist noch nachzutragen, daß die Disks vor *jedem* Kampf gewechselt werden müssen. Insgesamt haben sich die Programmierer hier also nicht gerade mit Ruhm bekleckert, denn von einem Nachfolger erwartet man normalerweise eigentlich eine Verbesserung — und keine Verschlechterung, mag sie noch so unscheinbar sein! (mm)

WWF EUROPEAN RAMPAGE
(OCEAN)

WRESTLING – SIMULATION

58% „ENTTÄUSCHEND"

GRAFIK	57%
ANIMATION	50%
MUSIK	71%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	

1869

meisten Abgründe haben eine absolut tödliche Wirkung auf die drei Bildschirmleben der menschlichen Großkatze. Gut, daß an Continues nicht gespart wurde, schließlich wimmelt es in diesem Spiel nur so von kleinen Gemeinheiten und Stellen, die man nur mit Nachdenken und/oder gehobener Joystick-Artistik meistert: nachfedernde Plattformen etwa, solche, die sich plötzlich drehen, oder unheimlich schmale, die pixelgenaues Springen erfordern — man darf schon fleißig üben, wenn man hier eine Überlebenschance haben will!

Werft Eure Konsolen weg, Leute: Wer wirklich mal tobende Action auf dem Screen erleben will, braucht einen Amiga — und dieses Spiel! Warum das so ist, erfahrt Ihr in unserem topexklusiven Testbericht.

Was die Jungs aus Gütersloh hier auf die Beine gestellt haben, braucht keinen internationalen Vergleich zu scheuen — im Gegenteil, selbst Highlights wie „Turrican II" oder „Beast III" verlieren erkennbar an Glanz, wenn man sie im Licht dieses Action-Hammers betrachtet. Tatsache ist nämlich, daß Thalion sich aus dem Metzel-Geschäft komplett zurückziehen möchte, weshalb die Programmierer zum Abschied nochmal alle Register ihres Könnens gezogen haben, um ein Game zu schaffen, das wirklich den derzeitigen Stand der Technik in punkto Amiga-Action repräsentiert. Tatsache ist weiterhin, daß ihnen das so gut gelungen ist, daß der Abschied nun erst recht schwer fällt…

So wird beispielsweise während des Spiels zwischen Halfbrite- und anderen Grafikmodi hin- und hergeschaltet, das multidirektionale Parallax-scrolling arbeitet nicht nur mit Farbverläufen, sondern erzeugt auch richtige 3D-Effekte, und wer das Programm mit Turbokarte laufen läßt, kommt in den Genuß zusätzlicher (Explosions-) Effekte. Eine Installationsmöglichkeit auf Festplatte ist da quasi selbstverständlich, aber man hat auch die Sparefrohs ohne Zweitlaufwerk nicht vergessen und ihnen zuliebe die einzelnen Level so intelligent auf den Disks verteilt, daß sich die Wechselei in engen Grenzen hält. Ob die endgültige Verkaufsversion drei oder vier Disketten umfassen wird, war zum Redaktionsschluß noch unklar; auch die Sound-FX lagen bei unserem Testmuster noch nicht in ihrer endgültigen Form vor, weshalb wir auf eine Bewertung dieses Punktes kurzerhand verzichtet haben. Daß das Game ein tolles Intro enthält, steht dagegen ebenso felsenfest wie seine satten 14 Level, die sich auf acht verschiedene Grafikwelten verteilen. Kommen wir daher zum Eingemachten:

Lionheart ist der Spitzname eines gewissen Herrn Valdyn, der anatomisch halb Mensch, halb Raubkatze und von Beruf Herumtreiber ist. Außerdem ist er gerade ziemlich verärgert, weil so ein Wicht von unterbösem Obersprite ein heiliges Artefakt geklaut und darüberhinaus auch noch seine Freundin versteinert hat. Tja, damit wartet ein hübsches Arbeitspensum auf unseren Katzenmenschen! Neben dem verschwundenen Artefakt muß er ein Amulett zum Entsteinern der Angebeteten suchen, und zum Schluß steht natürlich das obligate Showdown gegen den bösen Ober an. Doch sind das nur die Highlights der Löwenherz-Tour, die eigentliche Hauptarbeit besteht darin, dem ebenso riesigen wie tückischen Plattform-Dschungel mit heiler Haut bzw. heilem Fell zu entkommen. Und das ist selbst auf der leichteren der beiden Schwierigkeitsstufen nicht einfach, denn einige der zahlreichen Gegner vertragen tierisch viele Treffer, und die

Ein bißchen Übung verlangt auch die Steuerung, aber sobald die Eingewöhnungsphase abgeschlossen ist, beginnt man, ihre Qualitäten wirklich zu schätzen. Der Held kann laufen, springen, klettern, sich an Lianen etc. entlanghangeln, Fußtritte austeilen und mit dem Schwert in alle Richtungen schlagen — es werden sogar Sticks mit (echten) zwei Feuerknöpfen unterstützt, wobei dann der eine zum Sprin-

LIONHEART

gen und der andere zum Schlagen dient. Überhaupt entdeckt man immer mehr nette Sachen, je länger man mit dem Kampf-Kater unterwegs ist. Etwa Geheimräume, ja, komplette Höhlensysteme, die sich plötzlich unter dem eifrig betrampelten Boden auftun.

Oder verborgene Mauervorsprünge, auf denen man unerwarteterweise landet, wenn der Held an bestimmten Stellen scheinbar ins Nichts springt. Selbstverständlich sind auch Extras mit von der Partie, genauer gesagt, (drei) Schwerter mit noch durchschlagenderer Wirkung, Zusatzleben und Kristalle für mehr Energie.

Vom Abwechslungsreichtum der Grafik könnt Ihr Euch anhand der abgebildeten Bilder leicht selbst ein Bild machen — daß zudem all die Spinnen, Echsen, Riesen und sonstigen (Fantasy-) Monster genauso hervorragend animiert sind wie der katzenhafte Hauptdarsteller, müßt Ihr uns einfach glauben. Außerdem erklingt in jeder der acht Welten eine andere Begleitmusik, so daß auch akustisch so schnell keine Langeweile aufkommt. Vor allem aber bietet Lionheart mit seiner Mischung aus Jump & Run, knackigen Schwertkämpfen und kleinen Knobel-Einlagen spielerisch ständig neue Herausforderungen. Auf zwei Dinge wurde dagegen bewußt verzichtet: Einmal auf ein Zeitlimit, damit man sich in Ruhe durch die ganzen Höhlen, Urwälder, Türme, Vulkane und das Luftschloß am Ende kämpfen kann; zum anderen auf einen Kopierschutz, weil Thalion das Bewußtsein bezüglich Raubkopien ein bißchen schärfen will. Sollte es gelingen, überlegt sich die Firma den Ausstieg aus dem Genre vielleicht nochmal — es liegt also in Eurer Hand!

Wenn Ihr uns fragt: Wir würden uns lieber die Hand abhacken lassen als zu riskieren, daß wir zukünftig auf Sahnestückchen vom Schlage eines Lionheart verzichten müssen... (C. Borgmeier)

LIONHEART
(THALION)

PLATTFORM – ACTION

88% „LÖWENSTARK"

GRAFIK	89%
ANIMATION	89%
MUSIK	82%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	87%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 84,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3/4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Versand: Herrmann-Albertz-Str. 159 - 4200 Oberhausen 1 - Telefon: 0208/24035
Ladenlokal: Bochumer Str. 45 - 4650 Gelsenkirchen 1 - Telefon+Fax: 0209/272587
Ladenlokal: Nohlstr. 76 - 4200 Oberhausen 1 - Telefon: 0208/24035 - Fax: 809015

Public Domain

- 1- Haushaltsbuch
Das Standardprogramm zur Verwaltung Ihrer privaten Finanzen. Komplett in Deutsch mit ausführlichen Hilfsfunktionen. Einfachste Bedieung mit vielen effizienten Features.

- 2- MCad 2D
MCAD ist ein zweidimensionales CAD-Programm mit dem Sie alle anfallenden Konstruktionsaufgaben spielend erledigen können.

- 3- Utility-Disk
Eine nützliche Diskette mit mehr als 20 verschiedenen Utilities, die Ihnen das Leben mit dem Amiga vereinfachen. Eine Programmsammlung mit Pfiff.

- 4- Videodatei
Neben einer schönen grafischen Verwaltung können Sie mit diesem Utility auch informative Drucklisten erstellen. Die Empfehlung für alle Video Freaks.

- 5- DFÜ-Disk
Ein Superpaket mit 4 Standard-Programmen zur Datenfernübertragung.

- 6- Kampf um Eriador
Ein taktisches Strategiespiel für 2 Personen, das Sie lange vor dem Bildschirm fesseln wird.

- 7- GiroMan
Verwalten Sie Ihr Girokonto mit dem Amiga. GiroMan bringt Ordnung und Übersicht in Ihre Zahlungsströne.

- 8- Risiko
Das bekannte Brettspiel in einer phantastischen Amiga-Umsetzung.

- 9- DisKey
Ein erstklassiger deutscher Diskettenmonitor zur Datenmanipulation.

-10- Amiga-Paint
Das ultimative Malprogramm zum optimalen Preis/Leistungsverhältnis.

-11- Pac-Man
Der Spielhöllenklassiker in einer lustigen Amiga-Version. Ihre Aufgabe ist es den kleinen gelben Vielfraß durch zahlreiche Labyrinthe zu steuern.

-12- Label-Paint
Ein komfortables Hilfsmittel zur Erstellung von Diskettenetiketten (Mit Grafik und Farbe!). Tolle Benutzeroberfläche und gute Verarbeitungsgeschwindigkeit.

-13- Quizmaster
Ein unterhaltsames Spiel für Freunde kniffliger Fragen.

-14- Business-Paint
Ein professionelles Programm, mit dem Sie statistische Präsentationsgrafiken (z.B. Balken und Kreisdiagramme) erstellen können.

1-91 erhalten Sie zum Preis von je DM 8,--

Public Domain

-15- Buchhaltung
Deutsches PD Buchhaltungsprogramm.

-16- Werner
Steuern Sie den verrückten Comic-Helden durch zahlreiche Bildschirm-Abenteuer.

-17- MicroBase
Ein elektronischer Karteikasten in deutscher Sprache.

-18- Billard
Die megastarke Billardsimulation zum Superpreis. Dreiband, Carambolage & Pool werden lebensecht simuliert!

-20- Biorhythmus
Software mit täglicher oder monatlicher Darstellung.

-22- Fix-Disk
Read/Write Errors und Disk Not Validated? Null Problemo! Fix Disk repariert defekte Disketten mit hoher Wahrscheinlichkeit.

-24- Return to Earth
Spannendes Shareware Weltraumabenteuer par Exellence von Ralf Böwing & Roland Harz.

-25- DSort III
Mit diesem Programm bringen Sie Ordnung und Übersicht in Ihre Diskettensammlung.

-26- Anti Virus II
Aktuelle Software für die moderne Viren-Prophylaxe!

-27- Quickmenü/MyMenu
Zwei Programme mit denen Sie neue Menüs einrichten und alle programme per Menüleiste abrufen können.

-28- Atlantis
Fantasy-Strategie-Spiel mit hohem Motivationsnevea. Da es sehr komplex ist, werden 1 MB Speicher benötigt.

-29- Power Packer 2.3b
Ein Super Utility mit dem Sie alle Programme um bis zu 50% reduzieren können.

-32- Boulder Crash
Spannende Boulder Dash Variante des C64 Klassikers.

-34- Skräbel
Ein schönes Buchstaben- & Wörterspiel für die ganze Familie! Gelungene Umsetzung des bekannten Gesellschaftsspieles.

1-91 erhalten Sie zum Preis von je DM 8,--

Public Domain

-36- 64er-Emulator
Emuliert den meistverkauften Home-Computer aller Zeiten.

-37- Lucky-Loser
Eine Geldspielautomatensimulation, die süchtig macht.

-38- Perfect-Englisch
Ein Vokabeltrainer in Perfektion. Für alle Altersklassen geeignet.

-39- Schach
Ein spielstarkes Schachprogramm für alle Freunde des königlichen Spieles.

-41- BootMaster
Mit Boot Master erstellen Sie einfach und schnell Bootblock-Vorspänne mit scrollenden Laufschriften.

-42- Kalorienwache
Die Kalorienwache berechnet Ihnen den Kaloriengehalt Ihrer Menüs und hält so Ihre überflüssigen Pfunde in Schach.

-43- Charaktertest
Nehmen Sie eine deutsche Charakteranalyse vor! Sind Sie genauso ein Fiesling wie J.R.?

-44- Mathematik
Diese Diskette beinhaltet 6 verschiedene Mathematikprogramme für Altersstufen.

-47- M.E.D.
Ein soundtrackerähnliches Musikprogramm.

-49- Passwortschutz
Schützt Ihre Festplatte vor unbefugtem Zugriff.

-51- Amidat
Sehr gute Dateiverwaltung mit vielen Extras.

-54- Skat
Ein spielstarkes PD-Skatprogramm, das auch ausgebuffte Profis faszinieren wird. Für alle Zocker und Gambler.

-55- Down Hill
Ein rasantes Game für Freunde der alpinen Sportarten. Rasante Abfahrten durch faszinierende Landschaften sorgen für langanhaltenden Spielspaß.

-58- Printer-Disk
9 verschiedene Programme mit denen Sie Ihren Drucker noch optimaler ausnutzen können. Ein unverzichtbares Hilfsmittel.

1-91 erhalten Sie zum Preis von je DM 8,--

-91- Oxyd **Neu!**
Das meistverkaufte PD Spiel für den Atari ST gibt es nun in einer brandneuen Version für den Amiga. Ihre Aufgabe ist es, die Sauerstoff- produktion des Planeten Oxyd zu retten. Ihr Werkzeug ist eine schwarze Murmel, die Sie durch viele verschiedene Landschaften steuern müssen. Spielbare Demo mit 10 Levels.

(Das große Oxyd-Buch mit den Zugangscodes für alle Landschaften kann für DM 60,-- bestellt werden. Best.-Nr. 91 A)

Euro Übersetzer DM 89,-- (benötigt 1 MB)

Raum & Design DM 79,-- (benötigt 1 MB)

Hermann-Albertz-Str. 159 - 4200 Oberhausen 1
Tel.: 0208/24035 - Fax: 0208/809015

INTERSOFT

Public Domain

-62- DATAMADE
Eine sehr moderne und komfortable Adressverwaltung.

-63- Road-Route
Mit diesem Programm können Sie Entfernungen zwischen Orten der B.R.D. inkl. der neuen Bundesländer berechnen lassen. So können Autofahrer beispielsweise den schnellsten bzw. spritsparensten Weg zwischen mehreren Städten berechnen.

-66- Deluxe Hamburger
Ein lustiges Spiel mit viel Action und Ketchup.

-68- China Challange
Asiatisches Denkspiel a la Shanghai.

-70- GEO
Geographisches Lernprogramm, mit zahlreichen Daten über die verschiedenen Länder der Erde

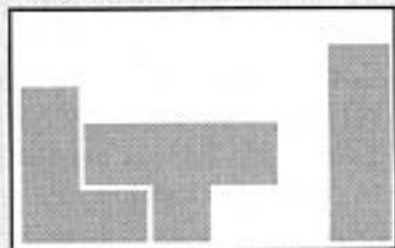
-71- Spiele Lexikon
Auf dieser Diskette sind zahlreiche Tips & Tricks zu vielen kommerzielen Spielen enthalten.

-72- MANTA WITZE
Auf dieser Diskette sind mehr als 130 verschiedene Manta Witze enthalten. Lustig und unterhaltsam blöd!

-73- KAISER II
Der Klassiker wurde neu aufgelegt. Tolle Amiga-Version mit vielen Features!

-74- Space Poker
Der bekannte Spielautomat mit Pokerregeln.

-75- CAR
Rasantes Autorennspiel. Viel Spaß und Atmosphäre. Benötigt 1 MB.

-79- Tetrix
Die PD-Version des bekannten russischen Spiele-Klassikers.

-87- Amiga Download Fonts
Mit diesem Programm können Sie hochwertige Zeichensätze für 24-Nadel-Drucker entwerfen.

-88- Superprint
Druckt kurze Texte in beliebiger Größe.

BANNER

-90- MS-Text
Sehr schöne deutsche Textverarbeitung.

Bestellen Sie doch einfach per Telefon!

Pakete

-201- 5 Disketten IFF-Zeichensätze. **DM 40,--**

-202- 5 Disketten voller Clip-Art Kleinbilder für alle gängigen DTP-Programme. **DM 40,--**

-203- 5 Disketten Erotik-Art (Bitte senden Sie uns einen Altersnachweis!!!) **DM 40,--**

-204- DBW-Render 2.0 Ray-Tracing Programm mit deutscher Anleitung. **DM 25,--**

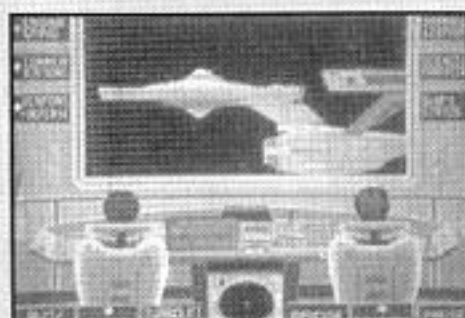
-205- Pascal Standard-Pascal mit deutscher Anleitung. **DM 20,--**

-206- Super-Spiele Paket auf 5 Disketten. Nur vom Feinsten! **DM 40,--**

-207- Deluxe Paint III Grafikkurs in deutsch mit vielen Tips + Tricks. **DM 16,--**

-210- 5 Disketten voller Erotik-Animationen (Altersnachweis!!!) **DM 40,--**

-211- PDC - ein Lattice-C kompatibles Programmiersystem auf 3 Disks. **DM 24,--**

-212- Star Trek - Spiel zur Serie auf 2 Disks. ("Beam it up Scotty") **DM 20,--**

-213- Clip-Art-Collection II - ein weiteres tolles Paket mit Kleingrafiken für DTP Programme. **DM 40,--**

-216- A500 Videokurs - Dieser Kurs zeigt Ihnen welche Hard- & Software Sie benötigen und wo Sie was anschließen. **DM 16,--**

-217- Englischpaket - Vokabeltrainer, Wörterbuch und Übersetzer. **DM 19,--**

-218- Geopack - Woldmap, Drawmap, Klime und Roud Route. **DM 19,--**

-219- Heimbüro - Buchhaltung, Giromanager, Zimmerverwaltung, Haushaltsbuch, Textverarbeitung, Adressverwaltung, Überweisungsdruck,... **DM 49,--**

-220- Hobby- & Heimpaket - Lotto, IQ-Test, Sternenhimmel, Horoskop, Biorhythmus, Charaktertest, Kalorienwache, Öko-Plan, Bücherdatei, Musikarchiv und Video. **DM 49,--**

-222- Gesellschaftsspiele - Risk, Monopoly, Halma, Mesch-ärgere-dich-nicht, Skröbel, Spiel des Wissens. **DM 39,--**

-223- Strategiespiele - Feldherr, Emporos, Kaiser II, Imperium, Hanse, Kampf u. Eriador. Es lohnt sich wirklich! **DM 39,--**

-224- Kartenspiele - Skat, Harfe Patience, Black Jack, Bauernskat, Klondike. **DM 19,--**

-225- Manager Spiele - Dieses Paket beinhaltet nur hervorragende Manager-Spiele mit toller Grafik: Fußball-Manager, Eishockey-Manager, Brooker, Trucking. Und alles zusammen für nur **DM 26,--**

Low-Cost-Software

-401- Wizard of Sound 2.0 **DM 19,90**
Phantastisches Musikprogramm mit mehr als 60 verschiedenen Instrumenten.

-403- Draw-Amiga **DM 15,--**
Sehr gutes Mal- & Zeichenprogramm mit allen nützlichen Funktionen. 1 MB.

-404- Tape It **DM 19,--**
Sehr gute Plattenverwaltung.

-405- SchreibM 2.0 **DM 10,--**
Schreibmaschinenkurs für 10 Finger. 1 MB.

-407- Broker 2.0 **DM 15,--**
Fesselndes Börsenspiel. Der Tip für lange Spieleabende. Benötigt1 MB.

-409- Bundesliga 2000 **DM 19,--**
Verwaltung für bis zu 40 Ligen je Diskette.

-412- Lotto **DM 19,--**
Verwaltet Mittwochs- & Samstagslotto. Tja, vielleicht werden Sie ja damit zum Lottokönig!?!

-413- AnalytiCalc **DM 30,--**
Tolle Tabellenkalkulation zum Superpreis.

-414- Rim-V-Datenbank **DM 30,--**
Relationales Datenbank-System.

-415- C-Tutorial **DM 19,--**
Programmierkurs für die Sprache "C". Der schnelle Einstieg in "C".

-416- CLI-Help-Deluxe. **DM 19,--**
CLI-Kurs für alle AMIGA Einsteiger. Lehrreich!

-418- Poker Professional. **DM 12,--**
Der Super-Poker-Automat.

-419- Mensch ärgere d. nicht. **DM 12,--**

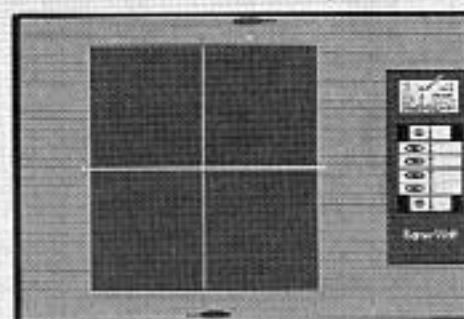
-420- Mr. Brick **DM 12,--**
Jump `n` Run Spiel.

-421- KSS Seeschlacht **DM 12,--**

-422- AutoKosten **DM 15,--**
Verwaltet alle anfallenden Kosten (benötigt Kick 2.0!)

-423- BootBlockArchiv **DM 12,--**
Archiviert und verwaltet Bootblöcke. Auch zur Virusbekämpfung geeignet.

-424- Plane-Spyer **DM 12,--**
Durchsucht Ihren Speicher nach Grafiken und speichert diese ab!

-425- Tischtennis **DM 15,--**
Tolle Simulation der beliebten Sportart!

-426- Spielhölle **DM 12,--**
Erstklassige und moderne Spielautomatensimulation!

-427- Mensch Rate Mal! **DM 14,--**
Quiz-Spiel für die ganze Familie!

-428- Schematic **DM 29,--**
Zur Erzeugung von Schaltplänen und Platinenlayouts!

-429- Black Jack **DM 10,--**
Tolles 17 + 4 Spiel.

-430- Steuer Profi 91 jr. **DM 15,--**
Steuerberechnungssoftware. Achtung: Bei uns können Sie auch die aktuellen Versionen zur Steuerberechnung von OASE und Schatztruhe beziehen:

OASE Steuer 1992	DM 59,--
Ossowski Steuer 92	DM 59,--
Ossowski Steuer Profi 92	DM 99,--

Bestellservice.: 0208/24035

Die Silvesterraketen sind gezündet, der Weihnachtsbaum liegt am Kompost und ein Stapel brennender Leserbriefe wärmt unser Häufchen frierender Redakteure. In dürren Worten: Es ist mal wieder Januar. Außerdem ist's mal wieder Zeit für eine neue Mailbox, weshalb wir ein paar Zuschriften vor dem Feuer gerettet haben…

Leserbriefe MAILBOX

SELBSTZENSUR

In der Dezember-Nummer Ihres Magazins findet sich ein Bericht zum Computerspiel „Waxworks". Die auf dieser Seite abgebildeten Fotos haben mich sehr entsetzt! Ihre Zeitschrift wendet sich vor allem an Kinder und Jugendliche, und auch mein zehnjähriger Sohn hat sie abonniert.
Ich nehme an, daß Sie von der Industrie abhängig sind, so daß es eine Utopie wäre, darauf zu hoffen, Sie könnten sich dafür einsetzen, daß solche „Spiele" auch für Erwachsene verboten werden. Ich habe keine Lust, den Joker erst einmal zu überprüfen, bevor ich ihn an meinen Sohn weitergeben kann. Andererseits möchte er nicht, daß ich das Abo kündige, was allerdings die logische Konsequenz wäre. Und so bleibt mir nur zu hoffen, daß Ihre Redakteure in Zukunft sensibler mit dem Fotomaterial umgehen.
sorgt sich Eveline Henle aus Köln.

Ein ernsthaftes Anliegen erfordert eine ernsthafte Antwort: So sehr wir bei manchen Spielen die Bedenken besorgter Eltern nachvollziehen können, so wenig können wir da tun. Und zwar keinesfalls, weil wir von der Softwareindustrie abhängig wären, dem ist nämlich nicht so. Vielmehr empfinden wir es als unsere journalistische Pflicht, ALLE Neuheiten in Wort und Bild zu besprechen, eine pädagogische Selektion im engeren Sinn kommt der Presse nicht zu — dafür gibt es die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Bonn, die bedenkliche Programme indiziert. Ein Schicksal, dem in Kürze wohl auch „Waxworks" anheimfallen dürfte…

MEGA-AMIGA

1) In einem englischen Diskettenmagazin wurde kürzlich behauptet, es gäbe einen Mega Drive-Emulator für den Amiga. Ist sowas technisch überhaupt machbar? Und würde ein solches Teil nicht zu juristischen Schritten von Sega führen?
2) Bei den neuen Amigas hat Commodore ja den Datendurchsatz deutlich beschleunigt und damit die besseren Grafikfähigkeiten erst möglich gemacht. Warum aber wurde die Soundabteilung nicht erweitert?
3) Warum hat der 1200er wieder nur ein 880 KB-Laufwerk? Für viele Spiele wäre doch eine HD-Floppy wirklich nicht schlecht!
4) Wird der A600 auch bald mit dem AA-Chipset ausgerüstet?
5) Und ist die „Kraft Spiel" wirklich am Ende?
beendet Egon Pramstrahler aus Kastelruth in Italien seinen Brief.

1) Zwar gibt es derzeit Geräte wie etwa das „Magic Drive", mit denen Konsolensoftware auf Diskette gezogen werden kann — doch sind diese Versionen dann keineswegs am Amiga lauffähig! Wäre es anders, würde Sega wohl tatsächlich vor den Kadi ziehen.
2) Commodore-Pressesprecher Joost erklärte uns auf der Frankfurter Messe, daß eine Verbesserung der Soundfähigkeiten halt nicht so vordringlich erschien.
3) Darauf wußte auch Herr Joost keine befriedigende Antwort.
4) Wird er leider nicht.
5) Nö, der Markt und Technik-Verlag insgesamt steckt in finanziellen Schwierigkeiten, die Kraft Spiel hingegen ist nach wie vor das meistverkaufte Multiformat-Spielemagazin. Soviel zum Thema „Seid nett zu Euren Nachbarn"…

MODELLSALAT…

Ich bin ein ziemlich unerfahrener Einsteiger und wechsle derzeit von den Konsolen zum Amiga. Könnt Ihr mir sagen, welches Modell empfehlenswert ist, damit man auch für die Zukunft gerüstet bleibt? In der November-Nummer habt Ihr zwar über A1200 und A4000 berichtet, doch unter einem A500, A600 oder A2000 kann ich mir immer noch nichts vorstellen. Laut Eurem Artikel läuft etwa die Hälfte aller Spiele auf dem 1200er, aber wie erfährt man, welche das sind? Und wie wird das in Zukunft aussehen?
damit schlägt sich Carl Philipp v. Staden aus Amorbach herum.

Ah, ein Bekehrter — willkommen! Um in eine gesicherte Zocker-Zukunft zu blicken, empfehlen wird Dir als Neu-Amigianer, alles andere einfach zu vergessen und gleich die güldene Mitte zu wählen: den A1200. Warum sonst hätten wir extra für Dich ein ausführliches Special über Gegenwart und Zukunft dieses Rechners in just diese Ausgabe gepackt?

…UND 1200ER-DRESSING

Ich habe vor, mir demnächst einen A1200 anzuschaffen, deshalb interessiert mich die Kompatibilität zu älteren Spielen. Nun habe ich in einem anderen Magazin gelesen, daß man die neuen AA-Chips dazu veranlassen kann, sich wie die betagteren ECS-Chips zu verhalten. Erreicht man damit einen höheren Wert als 50 Prozent an lauffähigen Programmen? Weiterhin las ich, daß alle 3000er-kompatiblen Spiele uneingeschränkt auch am A1200 laufen. Könnt Ihr das bestätigen?
Wie wär's, wenn Ihr eine Liste der besten Spiele erstellt, die mit den neuen Amigas funktionieren? Und werdet Ihr diesen Punkt in Zukunft berücksichtigen?
bangt Edmund Langwald aus Mainz

Auch Dich enthebt ein Blick in unser Special aller Sorgen, mit einer Einschränkung: Zwar ist es sehr wahrscheinlich, daß ein Game, das am 3000er läuft, dies auch am A1200 tut, doch wegen der neuen Chips keineswegs selbstverständlich. Sollte das Teil hingegen am A4000 lauffähig sein, halten wir auch für den A1200 so gut wie jede Wette…

TAUSCH-RAUSCH

Könntet Ihr bei Commodore nicht mal nachfragen, ob die Jungs in Bezug auf den 1200er eine Umtauschaktion ähnlich der mit dem CDTV planen? Ich kenne jede Menge Leute, die sofort mitmachen würden! Alle wären dann für die Zukunft gut gerüstet, der Amiga behielte seinen Spielethron, die PCs mutierten wieder zu Bürohengsten, und Ataris Falcon hätte nichts zu lachen. Und wo wir gerade dabei sind — macht doch bitte einen Kom-

patibilitätstest für alle Programme, die über 70 Prozent bekommen. Wer will schließlich schon die Katze im Sack kaufen?

So, nun noch ein Wahnsinnsvorschlag für Eure Abo-Demos: Alle Abonnenten bekommen die Disk mit dem Heft geliefert! Der Preis würde dadurch natürlich steigen, sagen wir auf 66,— oder 67,— DM. So blieben die Demos nach wie vor den Abonnenten vorbehalten. Ihr hättet schlagartig 100.000 Abos mehr und wärt stinkreich. Tja, Ihr könnt mir diese Idee gerne gegen lebenslange Belieferung mit dem Joker abkaufen…

schlägt André mit dem unentzifferbaren Nachnamen aus Schwedt/Oder vor.

Wozu die Mühe? Die Umtauschaktion war seinerzeit wohl eher ein verzweifelter Versuch seitens Commo, die Restbestände ihres Ladenhüters CDTV unter's Volk zu bringen — ob sie Ähnliches auch mit einem Bestseller wie dem 1200er planen, brauchen wir gar nicht erst zu fragen. Im übrigen würden wir auch Dir einen Blick ins Special nahelegen, sind die ewigen Wiederholungen aber langsam leid. Wenden wir uns daher Deiner „Demologie" zu: Wollten wir tatsächlich zu jedem Abo eine Disk liefern, würde der Preis sich fast verdoppeln (so fünf bis sechs Märker pro Demo mußt Du schon rechnen); von wegen drei, vier Mark mehr! Na, findest Du Deinen Vorschlag immer noch so genial?

RULE BRITANNIA?

Ihr behauptet immer, man könne nicht zu einem vernünftigen Preis erstens ein gutes Magazin machen und zweitens eine Demodisk draufpappen. Es gibt aber eine englische Zeitschrift, die genau das tut. Sie kostet umgerechnet etwa 10,— DM und enthält zwei Disketten — das ist doch nicht teuer! Andere englische Hefte mit nur einer Disk kosten etwa 8,— DM. Ich glaube, da sind uns die Briten mal wieder voraus…

Da ich ein großer Fan von „Bundesliga Manager Prof." bin, würde mich noch sehr interessieren, ob Software 2000 das Game auch in England herausbringen will.

verrät uns Patrick Woite aus Düsseldorf.

Von den auf der Insel deutlich niedrigeren Herstellungskosten mal ganz abgesehen: Könnte es vielleicht sein, daß wir eine andere Vorstellung von guten Magazinen haben als Du und die Engländer? Hast Du schon mal darüber nachgegrübelt, weshalb in englischen Magazinen oft noch das letzte Müll-Game 80 Prozent bekommt? Mach das mal und such nebenbei nach einem Test zu „The Manager" — so heißt der Geniestreich von Software 2000 nämlich im Königreich, wo er mit englischen Mannschaftsnamen und Texten ausgeliefert wird.

GALGENVÖGEL IM REGENWALD

Ihr habt schon wieder zwei Bilder vertauscht, diesmal traf es „Hexuma" und „Lure of the Temptress". Wollt Ihr, daß die Fehlersuche im AJ zum Volkssport wird? In dem Fall müßtet Ihr allerdings Eure Auflage erhöhen und dadurch die Abholzung des Regenwaldes vorantreiben. Das wiederum würde sämtliche Naturschützer mobilisieren, um an Euch armen, armen Verlagsangestellten die Lynchjustiz wieder einzuführen…

soviel Böses schwant Tobias Ruhl aus Dortmund.

Wir gestehen: Bei der Wahl zum Amiga-Spiel 92 wurden tatsächlich zwei Fotos vertauscht (so sorry), darüberhinaus wurde sogar vergessen, die Rollenspiel-Rubrik im Stimmzettel unterzubringen. Da Du letzteres nicht bemerkt hast, verurteilen wir Dich hiermit zu verschärfter Zwangsaufforstung des Regenwalds — und schon hat sich die Sache mit der Lynchjustiz für uns erledigt…

PRO MEGABLAST

Ich kann die Idee eines monatlichen Konsolenmagazins von Euch nur begrüßen! Das Problem ist nämlich, daß im Kiosk an der Ecke diesbezüglich nur Video-James ausliegt, und das ist nun wirklich nicht erste Wahl. Ich bin sicher, daß Ihr diese Marktlücke nun objektiver und kompetenter füllen werdet — weiter so!

spornt uns Bodo Böckel aus Berlin an.

Man dankt für das Vertrauen, doch keine Hose ohne Dornen: Megablast wird vermutlich erst ab Herbst regelmäßig erscheinen, und auch das zunächst nur im Zwei- oder gar Dreimonatsrhythmus.

CONTRA MEGABLAST

Euer Megablast ist mir nicht spezifisch genug: Ihr bringt ja gerade Magazine für einzelne Systeme heraus, und es kann doch nicht in Eurem Sinne sein, daß alle Konsolen mit einer Zeitschrift abgefertigt werden!

Was den Amiga Joker betrifft, so machen die Galerie, der Shop, die Demo-Ecke, der Kicker Cup usw. Euer Heft zwar schöner, nehmen aber viel Platz weg und sind recht uninformativ. Dafür gefällt mir die Mailbox gut. Leser, die sich über Euren Humor beschweren, sollen halt der Plower Pay schreiben — da sieht man nämlich, was dabei herauskommt, wenn man trocken und witzlos antwortet! Deren Briefseiten lesen sich wie kalter Kaffee, was übrigens auch für den Rest des Hefts gilt. Euer Solo-Rollenspiel hingegen sollte keine weitere Fortsetzung bekommen, man sitzt sowieso nur eine halbe Stunde daran.

resümiert Oliver Holsten aus Schwanewede.

Zum einen gibt es bereits allerlei systemspezifische Konsolen-Mags, zum anderen ist der Konsolenmarkt nunmal anders strukturiert als der Computermarkt — darauf müssen wir Rücksicht nehmen. Genau wie wir auf die vielen Leser Rücksicht nehmen müssen, denen der grundsätzliche Aufbau des Jokers so gefällt, wie er ist. Gottseidank, schließlich haben wir über drei Jahre gebraucht, um ihn so zu machen!

P.S.: Blöderweise ist uns gerade für diese Antwort kein passender Witz eingefallen, hoffentlich treibt Dich das nicht in die mit Trockenkaffee gefüllten Arme der Kollegen.

ARMER INDY

Gerade wollte ich dem Sonderheft „Adventures" ein großes Lob spenden, da sehe ich die Wertung von „Zak McKracken". Wie kommt Ihr dazu, diesem Uralt-Game mit kantiger Steinzeitgrafik ein Gesamturteil von 81 Prozent zu verpassen, während Hobby-Abenteurer Henry Jones jr. mit popeligen 79 Prozent abserviert wird? Ich fordere hiermit die Rehabilitierung des cleveren Archäologen! Sieht man allerdings von dieser himmelschreienden Ungerechtigkeit ab, ist Euer Heft wirklich ein Erzeugnis allererster Güte, mit dem Ihr der Konkurrenz wieder mal gezeigt habt, wo der Hammer hängt!

hämmert Holger Brix aus Stralsund uns ein.

Sooo doll sind die grafischen Unterschiede zwischen den beiden betagten „Lucas-Artisten" nun auch wieder nicht; unserer bescheidenen Ansicht nach genau fünf Prozent. Dafür fanden wir Zak halt storytechnisch noch einen Deut origineller — laß bitte trotzdem die Peitsche stecken, Indy, wir haben Dein Pseudonym durchschaut!

SCHNITT MUSS MIT?

In der November-Mailbox habt Ihr einen Brief von Norbert Hamm abgedruckt, der sich über die (fehlende) Durchschnittsberechnung Eurer Gesamtwertung beschwert. Ich finde, der Mann hat absolut recht! Warum z.B. „Historyline" eine Note von

86% bekommt, obwohl es rechnerisch nur 79% wären, müßt Ihr der Leserschaft erstmal erklären. An der Auszeichnung eines Games mit dem Hit oder Mega-Hit profitieren doch nur die Software-Hersteller — gibt uns das nicht zu denken? Dank Eurer Bewertungsaufteilung in diverse Kriterien wird man umfassend über das Programm informiert, was liegt also näher, als den Durchschnitt aus diesen Noten zu errechnen?

fragt sich Oliver Burkert aus Leingarten.

Uns gibt etwas ganz anderes zu denken: erstens, daß z.B. die Sound-FX beim Gesamteindruck eines Games doch keinesfalls den gleichen Stellenwert haben wie die Motivation. Und zweitens, daß wir die Durchschnittsberechnung ja gerade auf Leserproteste hin abgeschafft haben. Vielleicht könnt Ihr Euch mal entscheiden?!

FIGHT UM DEN FIGHTER

Da kaufe ich den November-Joker und blättere ihn durch. Was sehen meine Augen? Ein Preview von „Street Fighter II"! Super!! Ich werfe einen Blick in die Vorschau, und was wird da angekündigt? „Street Fighter II" natürlich. Im Dezember schnappe ich mir den neuen Joker, aber null Street Fighter! Was ist da los? Ihr habt's doch versprochen!

Und was ist mit „Wing Commander"? Erscheint es überhaupt noch? Wenn ja, wann dringt es bis nach Österreich vor?

panikt Michael Kiss aus Wien.

Schon wieder so ein Dauerthema: Wir versprechen in der Vorschau in weiser Voraussicht grundsätzlich nix, sondern geben weiter, was die Hersteller uns versprechen — viel zu oft war's dann leider nur ein Versprecher... Aber gräme Dich nicht, lange kann's ja nun nicht mehr dauern, bis der Fighter in den Streets und der Commander in Österreich ist. In Haar ist der Flügelkommandant schließlich schon gewesen, und der Grenzübergang Salzburg sollte für ihn ja kein allzu großes Hindernis sein.

SIXPACK

1) Kommt „Turrican III" nun für den Amiga oder nicht?

2) Bereits in der Ausgabe 5/92 habt Ihr „Die Schicksalsklinge" getestet, wann kommt das Game denn nun? Und wann ist mit „Indy IV" zu rechnen?

3) Wie ist es eigentlich möglich, daß manche Leute bereits Spiele haben, die es auf dem Markt noch gar nicht gibt? Zum Beispiel wurde „Larry IV" nie zum Verkauf angeboten, und trotzdem haben Tausende das Game. Schlafen die Sicherheitsabteilungen der Software-Firmen, oder was? Ist es möglich, daß man auf legale Weise an Vorabversionen herankommt?

4) Warum ist Reline in Konkurs gegangen?

5) In letzter Zeit stößt man häufig auf Kleinanzeigen, in denen tolle Games zu Phantasiepreisen von 15,— DM oder so angeboten werden. Ich habe mal testweise auf eine solche Annonce reagiert und bekam ein Paket mit Zeitungspapier! Ignoriert doch bitte derlei Annoncen.

6) Warum macht Ihr Euren Lesern in der Vorschau eigentlich immer den Mund wäßrig, und hinterher kommen die Games doch nicht? Schreibt gefälligst „VIELLEICHT" davor, wenn Ihr das Teil noch nicht in Händen haltet!

ärgert sich Christian Gooss aus Travenbrück.

1) Ab zum Klassiker, da wartet eine Überraschung!

2) Mittlerweile ist sowohl „DSA" als auch „Indy 4" erhältlich, wobei ersteres nun aber in einer Version für 1.5 MB ausgeliefert wird. Die reguläre Version für 1MB ist im Umtausch zu haben, etwas später kommt auch sie in die Shops.

3) Bei aller Freundschaft: Kein Mensch auf der Welt hat „Larry IV"! Noch nicht einmal Al Lowe — er hat sich ja gerade einen Spaß daraus ge-

macht, den vierten Teil kurzerhand „Larry V" zu nennen.

4) Vermutlich weil die Geschäfte nicht so gut gingen. Hast Du etwa gemeint, die machen das freiwillig?

5) Traurig, daß Du so reingefallen bist, aber hast Du schonmal nachgezählt, wieviele Kleinanzeigen bei uns pro Ausgabe erscheinen? Wenn wir da überall vor dem Abdruck Probebestellungen machen müßten...

6) Du kannst Dir bei der Vorschau getrost immer ein „vielleicht" dazudenken — Spiele, die wir bereits in Händen halten, würden wir schließlich nicht ankündigen sondern testen!

DER LOTTO-BARBAR

1) Wie werden die Gewinner im Abo-Lotto eigentlich ermittelt? Nimmt der Gewinner weiterhin an der Verlosung teil oder kickt Ihr ihn raus?

2) Wie kommt es, daß ich am 23. November schon das Game „Campaign" kaufen konnte, Ihr es aber erst in der Dezember-Nummer getestet habt? Das Urteil ist allerdings okay!

3) Stimmt es, daß „Battle Isle II" bereits im Januar/Februar '93 erscheinen soll?

hofft Conan aus Bamberg.

Zwar hat uns Brork eindringlich gebeten, Briefe von erklärten Ork-Killern zu ignorieren, aber weil Du's bist, Conan:

1) Die Gewinner im Abo-Lotto werden anhand ihrer Kundennummern ermittelt (Lotto-Fee Uschi schlägt zu...) und bleiben somit natürlich im Rennen.

2) Nun, da Layout, Korrektur, Repro, Druckerei, Abo-Versand etc. auch ein wenig Zeit zum Arbeiten brauchen, vergehen zwischen dem Tag, an dem ein Artikel geschrieben wird, und jenem, an dem ihn der erste Leser liest, zumindest so drei Wochen, manchmal bis zu sechs.

3) Nein, dann soll „Historyline" erscheinen. Der „echte" Kampfinsel-Nachfolger ist frühestens Weihnachten 93 zu erwarten.

DEMOS, VIREN UND BLINKER

Ich hätte da drei Fragen: Darf man die Demos aus Eurer Demo-Galerie oder überhaupt Spieledemos legal kopieren? Kann ein Virus Schaden am Computer anrichten, auch wenn man keine Festplatte besitzt? Was ist an meinem A500 defekt, wenn manchmal nach dem Einschalten die Caps Lock-Taste blinkt und man dadurch das Keyboard nicht benutzen kann? Was würde eine Reparatur etwa kosten?

hätte SEB d.S. aus D. gern gewußt.

Ob Demos frei kopiert werden dürfen, hängt ganz vom jeweiligen Hersteller ab und ist von Fall zu Fall unterschiedlich; bei offiziellen Demoversionen von Games ist es in aller Regel erlaubt. Ein Virus kann nie die Hardware, aber oft die Software beschädigen — unabhängig davon, auf welchem Speichermedium sie sich befindet. Und Deine kranke „Freundin" solltest Du besser zum Arzt (= Reparaturwerkstätte) bringen, anstatt uns zu löchern.

BERLINER ALLERLEI

1) Erstmal Euer Adventure-Sonderheft: Wahnsinn! Das Beste, was Euch bis jetzt gelungen ist! Spitzenmäßige Themen-Unterteilung, tolle Bewertungen, und dann dieser Comic mit Larrys Sohn — ich wäre fast gestorben vor Lachen!

2) Nichts gegen die Cheat-Disk, aber warum bringt Ihr nicht mal ein kleines Büchlein mit Tips & Tricks heraus? Da könnte man dann auch während des Games nachschauen.

3) Der Krieger-Comic ist ja ganz nett, aber meine Frösis sind besser! Mal angenommen, ich schicke Euch welche zu, und sie gefallen Euch — habe ich dann eine Chance als Comic-Zeichner bei Euch?

4) Warum macht Ihr nicht eine eigene PD-Serie?

5) Warum beantwortet nie Papa Joe meine Leserbriefe, wo ich doch sein größter Fan bin?
6) Wem gehört Daisy? Hoppelt sie immer vor Eurer Bude rum? Oder gibt es sie am Ende gar nicht?
7) Wenn ich mir ein Adventure ausgedacht habe, aber Programmieren, Grafik und dergleichen für mich ein Buch mit sieben Siegeln ist, an wen könnte ich mich wenden?
8) Ist das 3D Construction Kit ein Adventuremaker? Und darf man mit Adventuremakern gebastelte Games vermarkten?
löchert uns Till Weingärtner aus Berlin.

1) Danke für die Blumen!
2) Wenn Du während des Spiels nachschauen willst, dann schau gefälligst ins Know How!
3) Immer her mit den kleinen Frösis...
4) Keine Ahnung. Warum machst Du keine eigene PD-Serie?
5) Vielleicht aus Altersschwäche?
6) Natürlich gibt es Daisy — in diesem Moment frißt sie Joes Mittagessen (belegte Brote, schön weich wegen der dritten Zähne...) weg! Und gehören tut sie immer dem, der gerade etwas Eßbares hat.
7) An eine Schule mit Computerkursen, denn schließlich ist ein Adventure ohne Programmierung, Grafik und dergleichen bestenfalls eine Kurzgeschichte.
8) Mit dem „3D Construction Kit" kann man auch (Vektor–) Adventures à la „Castle Master" machen, wobei die Rechte dann bei Dir liegen. Allerdings muß, wie bei den meisten Adventuremakern, im Endprodukt ein Hinweis auf das Programm enthalten sein.

COVER-SCHOCK

Die Poster im Amiga Joker sind wirklich zum Kotzen, und zwar weil sie furchtbar kitschig sind. Mit der Titelseite ist das nicht anders — man muß sich ja richtig schämen, wenn man zum Kiosk geht und den Joker kauft. Viele Leute denken, das wäre ein Comic-Heftchen, weil es so schön (?) bunt ist. Schreibt mir jetzt ja nicht, ich soll mir ein Abo besorgen! Dann müßte ich mich nämlich auch noch vor dem Postler in Grund und Boden blamieren. Trotzdem: Ich werde weiterhin die qualvolle Scham über mich ergehen lassen, da Eure Spieletests wirklich einmalig gelungen sind und die Seite von Dr. Freak nicht mehr wegzudenken ist.
teilt uns der heroische UFO/Leprosy aus Steyr in Österreich mit.

Warum hältst Du SF- und Fantasy-Motive für kitschig? Woher weißt Du, daß Dein Postbote keine Comics mag? Und selbst wenn, weshalb solltest Du Dich genieren? Mehr Selbstbewußtsein, UFO! Apropos: Was würde Dein Postbote wohl zu Deinem ungeheuer stilvollen Pseudonym sagen?

DR. FREAK GEOUTET?

Ich weiß es! Ich weiß alles! Ich weiß Deinen Namen, Deine Adresse, Deine Telefonnummer und Deine Schuhgröße!! Also, ex-anonymer Dr. Freak: Ab morgen weiß absolut jeder in der Szene über Dich Bescheid! Es sei denn, Du fummelst noch heute ein paar brandneue Games in den Briefkasten und malst gefälligst meine Anschrift drauf! Ach ja, ein Abo wäre auch ganz nett...
Wenn Du also nicht willst, daß Du wegen Bombendrohungen usw. nicht mehr schlafen kannst, dann solltest Du Dir diesen Brief zu Herzen nehmen!
zeigt sich Patrick Braunsberger (auch aus Steyr) mit seinem UFO-logischen Kollegen höchst uneinig.

Weia, jetzt hat Doc aber Angst! Und wenn er Angst hat, wird er aggressiv. Und wenn er aggressiv wird, holt er sich Unterstützung — z.B. bei Brork! Und wenn Brork jemand unterstützt, dann nur mit Keule. Ob es wirklich eine gute Idee war, Deine An-

schrift preiszugeben? Sobald der Gips wieder runter ist, kannst Du es uns ja schreiben...

WRESTLEMANIA

1) Wenn man den Amiga einschaltet, erscheinen eine Hand, eine Diskette und eine Zahl. Diese Zahl lautet entweder 1.2 oder 1.3. Was bedeutet das, und wo liegt der Unterschied?
2) Da ich ein absoluter Catcher-Fan bin, war ich sehr gespannt auf die Tests zu „WWF Wrestlemania" und „Top Wrestling". Doch leider sind beide Spiele jämmerlich. Jetzt warte ich auf „WWF European Rampage" von Ocean. Aber wo bleibt es?
3) Auf dem Super NES gibt es „WWF Super Wrestlemania". Erscheint das auch für den Amiga? Und sind überhaupt gute Wrestling-Games in absehbarer Zeit zu erwarten?
4) Ich habe Euch jetzt schon dreimal geschrieben, bin aber nie abgedruckt worden und habe auch nie eine Antwort erhalten. Warum?
grübelt mit uns Mario van Ackeren aus Goch.

1) Die Zahl gibt die Versionsnummer Deines Betriebssystems (Kickstart) an, wobei ältere 500er Kick 1.2 intus haben, während der neue A1200 bereits bei Kick 3.0 angelangt ist.
2) „WWF European Rampage" ist ja nun da, aber leider auch nicht so das Gelbe. Ob da die angekündigte 256-Farben-Version überhaupt noch folgen wird?
3) Von einer Super NES-Umsetzung war bisher nicht die Rede, doch ist aufgrund der Popularität dieses „Sports" wohl noch mit allerlei Wrestling Games zu rechnen.
4) Jetzt hast Du's ja geschafft. Und falls Du bisher keine Antwort erhalten hast, könnte es vielleicht daran liegen, daß Du am Rückporto gespart hast.

GRUNDLAGEN-FORSCHUNG

Wie aus meiner Anschrift zu erkennen ist, stamme ich aus den neuen Bundesländern. Unser Problem liegt nun darin, daß zwar viele Leute sich einen Rechner zulegten, aber nicht mit der Computertechnik großgeworden sind. Deshalb fehlen viele Voraussetzungen in Bezug auf Hard- und Software. Ich wünsche mir deshalb mehr Informationen von Euch (Grundkurse, Anleitung zum Programmieren usw.). Mehr Oldies und Anwendersoft wären auch nicht schlecht...
Euer Preis ist schon in Ordnung, wenngleich sich unsereins natürlich immer über geringere Kosten freut. An der Übersichtlichkeit würde ich allerdings noch einiges ändern, damit man schneller und sicherer die verschiedenen Themen, Tests und Tips findet. Beispielsweise gefällt mir die Aufteilung im Know How schon recht gut (die Listigen, die Soliden usw.), aber es wäre genial, wenn man die entsprechenden Seiten herausschneiden könnte.
Als letztes hätte ich gern gewußt, ob es im Raum Rostock vielleicht einen Amiga-Club gibt. Mir ist nämlich keiner bekannt.
gesteht Hans-Jürgen Braunhold aus, na, Rostock eben.

So schwer es uns fällt, Dir das zu sagen: Um den Umgang mit dem Computer oder gar Programmieren zu lernen, ist der Joker vielleicht nicht gerade das optimale Medium — wie wäre es mit Fachbüchern oder einem Kurs in der Volkshochschule? Und wenn Du es für genial hältst, Seiten aus dem Know How auszuschneiden, dann mach das doch einfach. Immerhin können wir Dir aber bei der Suche nach Clubgenossen helfen, und zwar mit einer Kleinanzeige. Kostet nix, und der geniale Coupon ist sogar extra zum Ausschneiden gedacht...

DER WITZBOLD

1) Wenn ich meinen Nachbarn mit der Axt zerhacke und seine Stücke dann in eine Diskettenbox lege, ist das dann immer noch eine Diskettenbox?
2) Wenn ich von einem Original eine Sicherheitskopie anfertige, diese außer Haus ganz zufällig verliere und mein Freund sie ebenso zufällig findet — wäre das dann eine Raubkopie?
3) Wann erscheint eigentlich „Moonstone 2"?
4) Kürzlich habe ich meinen Amiga an die Stereo-Anlage angeschlossen. Wenn ich jetzt auf der Stereo eine CD abspiele, ertönt die Musik aber immer noch aus den Boxen anstatt aus dem Monitor. Was könnte ich bloß falsch gemacht haben?
will uns der humorige Thomas Kämpf aus Blumenstein in der Schweiz foppen.

1) Jau, die Diskettenbox bleibt eine Diskettenbox — aber ist der Nachbar dann immer noch ein Nachbar?
2) Rein zufällig wäre es eine Raubkopie, ja. Na, so ein Zufall aber auch!
3) In Deutschland wohl erst, wenn die BPS geschlossen in Rente gegangen ist.
4) Kürzlich haben wir einen Leserbrief aus Blumenstein in den Kamin geworfen, müssen aber immer noch so dusslige Fragen beantworten. Was könnten wir bloß falsch gemacht haben?

MEHR BRENNSTOFF!

Tja Leute, auch im Februar ist's kalt — und die Leserbriefe werden langsam knapp! Womit sollten wir wohl heizen, wenn Ihr uns nicht weiterhin mit Lob, Kritik, Fragen und Anregungen auf brennbaren Unterlagen wie etwa Papier oder Holzscheite versorgt? Und laßt Euch bloß nicht einfallen, RÜCKPORTO (Ausländer verwenden Internationale Antwortscheine) beizulegen, sonst müßten wir ja persönlich antworten! Auf gar keinen Fall dürft Ihr Dinge von allgemeinem Interesse schreiben, weil wir das dann demnächst auf diesen Seiten drucken würden (ist irgendwie zwanghaft...) und somit wertvoller Brennstoff verlorenginge!!!
Also, laßt uns nicht frieren, sondern schickt Eure Briefe, Postkarten und beschrifteten Heizölkanister möglichst noch heute an:

Joker Verlag
„Mailbox"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

HOL DIR DEN ABO-KESSEL!

Jetzt zu abonnieren bringt einen ganzen Kessel voller Vorteile: Man kann erstens jeden Monat ein Top-Game gewinnen, bekommt seine Hefte zweitens schneller, drittens preisgünstiger und viertens ein spielbares Demo von Titus' neuem Action-Hexenkessel „Super Cauldron" obendrein!

Wollt Ihr den Joker zukünftig schön wetterfest verpackt und druckfrisch an die Haustüre geliefert bekommen? Wollt Ihr anstatt der üblichen 70,— DM für alle 10 Ausgaben eines Jahres nur den Preis von 9, also 63,— DM (Ausland: 75,— DM) bezahlen? Wollt Ihr im Abo-Lotto jeden Monat vollautomatisch an der Verlosung von drei brandneuen Vollpreisgames teilnehmen? Und wollt Ihr kostenlos diese Super-Prämie einsacken:

Auf Neuabonnenten wartet diesmal SUPER CAULDRON, Titus' verhext guter Amiga-Nachfolger der Jump & Run-Klassiker „Cauldron" und „Cauldron Strikes Back" aus seligen 64er-Tagen. Von den vier abwechslungsreichen Welten, die die kleine Hexe Mizra in der Verkaufsversion durchhüpfen muß, steht Euch in diesem spielbaren Demo eine offen — also fast ein Viertel des Games! Selbstverständlich samt aller Gegner, Extras, Zusatzwaffen…

Na, wollt Ihr nun den Abo-Kessel oder was? Klar wollt Ihr! Schnell den Coupon ausfüllen (das Angebot gilt nämlich nur im Februar), ab damit in den Briefkasten, und Ihr seid live dabei!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ / ____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ____

KONTO - NUMMER: ____

GELDINSTITUT: ____

BANKLEITZAHL: ____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080 ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung
Untere Parkstraße 67 • D – 8013 Haar bei München

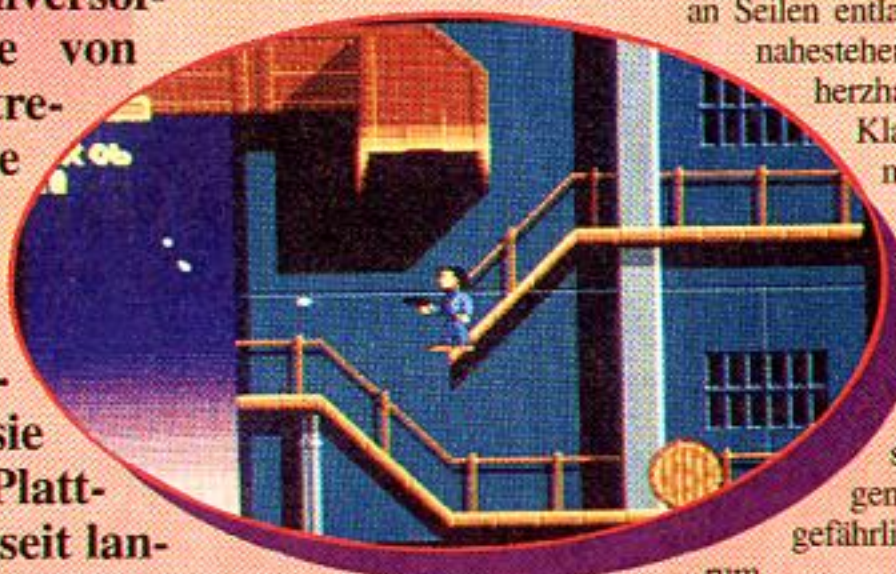
WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

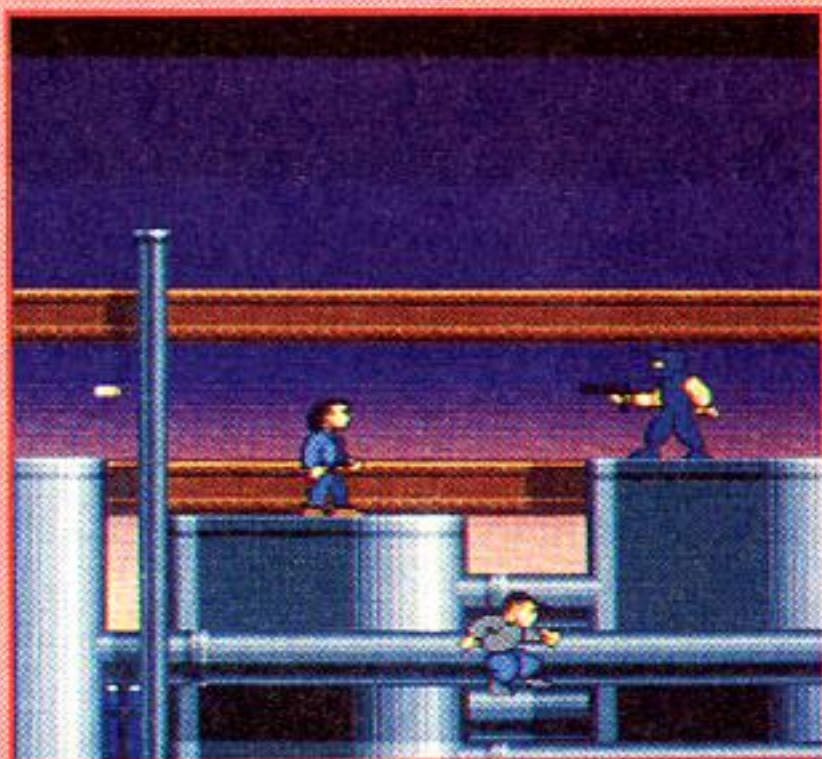
LETHAL WEAPON

Tödlich oder mörderisch?

Obwohl mit „Cool World" in diesem Heft schon wieder ein Negativ-Beispiel für die Filmversoftungs-Künste von Ocean vertreten ist — die Jungs können auch anders: Aus dieser Lizenz haben sie ihr bestes Plattform-Game seit langem gestrickt!

Vielleicht liegt's daran, daß hier nicht bloß ein Film, sondern gleich die komplette Movie-Trilogie mit Mel Gibson und Danny Glover in Bytes verwandelt wurde. Passenderweise stellt auch das Game selbst sowas wie eine Zusammenfassung mehrerer Ocean-Titel dar: Viel Jump & Run à la „The Addams Family", düstere Fabrik-Atmosphäre wie bei „Batman", knallharte Schußwechsel im Stil des „Robocop 3"-Vorgängers (hüstel...), Kletter-Einlagen, die stark an „Hudson Hawk" erinnern — dazu noch eine kleine Anleihe bei der „Killing Game Show" von Psygnosis und deren berühmtem Steigwasser-Effekt.

Zuerst sucht man sich im Polizei-Hauptquartier das Männchen seiner Wahl aus, was wegen deren Winzigkeit aber grafisch (und spielerisch) kaum einen Unterschied macht. Anschließend muß man sich für eine von drei Missionen entscheiden, wer sie alle geschafft hat, bekommt dann das Paßwort für die vierte und letzte. Zunächst gilt es, die Flucht einer Gangsterbande zu verhindern, die sich in den Hafendocks rumtreibt. Mit begrenztem, aber ergänzbarem Munitionsvorrat für die Bleispritze, drei Bildschirmleben und der Lizenz zum Schwimmen im Hafenbecken (Vorsicht Haie!) ausgestattet, turnt man über bewegliche Plattformen, hangelt sich an Seilen entlang und verpaßt nahestehenden Gegnern herzhafte Fußtritte. Klar, Extras für mehr Munition, Schußkraft oder Lebensenergie gibt's auch, bloß sind sie entweder gut versteckt oder hängen an besonders gefährlichen Ecken rum...

Die zweite Mission ist noch härter, dort wollen Terroristen die Stadt in die Luft jagen, weshalb wir sie nun durch die Abwasserkanäle jagen. Die Brüder haben sich mit einem ganzen Arsenal von Raketen- und Flammenwerfern eingedeckt, zudem explodieren des öfteren Ölfässer, und vom Schwimmen in der Giftbrühe ist aus gesundheitlichen Gründen dringend abzuraten. Der dritte Akt spielt in einer alten Fabrik, aus der eine Geisel befreit werden muß. Hier fallen Ninjas in rauhen Scharen von der Decke, die Bombenleger arbeiten im Akkord, gelegentlich gibt der Boden unter den Heldenfüßen nach, und sogar das lustige Fässer-Hüpfen aus dem Uralt-Klassiker „Donkey Kong" feiert fröhlich Wiederauferstehung.

Der Inhalt der vierten Mission bleibt unser Geheimnis, dafür verraten wir Euch großzügigerweise, daß bei Lethal Weapon die Stick-Steuerung reibungslos klappt, der Begleitsound teilweise Ohrwurmqualität besitzt und die gut animierte, jedoch wenig farbenfrohe Grafik sich flüssig und sehr flott bewegt. Zu bemängeln wäre allenfalls der hohe Schwierigkeitsgrad, die geringe Auswahl an Extras, das Fehlen von Continues und der obligate NTSC-Streifen. Aber was bedeutet das schon, wenn man endlich mal wieder ein Spiel bekommt, bei dem auch ohne Festplatte und Turbokarte so richtig die Post abgeht?! (mm)

LETHAL WEAPON (OCEAN)	
PLATTFORM – ACTION	
74% „PRIMA"	
GRAFIK	61%
ANIMATION	70%
MUSIK	80%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

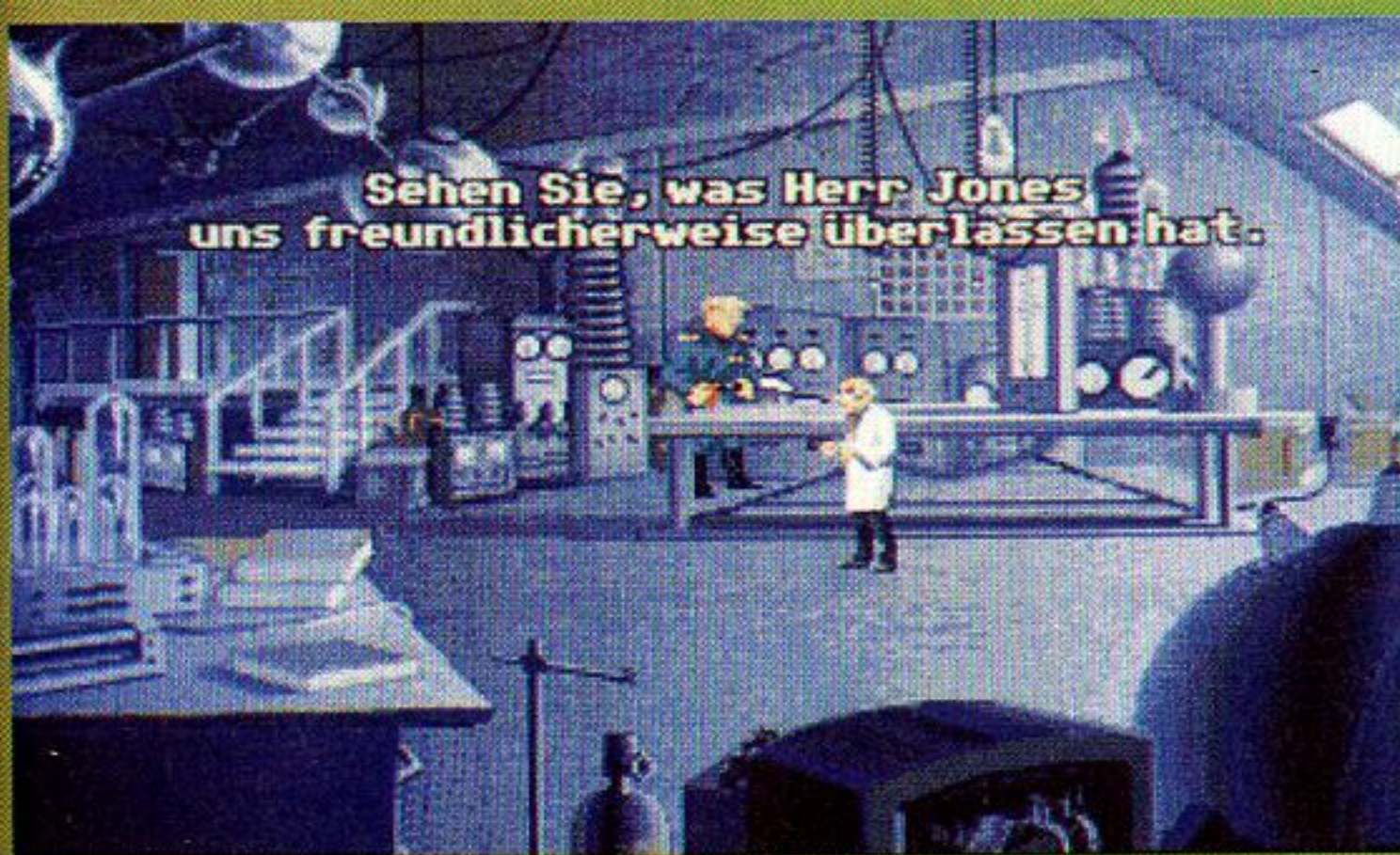
Gemäß unserer Leserbefragung müßten rund 53 Prozent von Euch den größten Teil des letzten Jahres damit zugebracht haben, den Amiga-Auftritt ihres Lieblingsarchäologen herbeizusehnen. Entspannt Euch Leute, Dr. Jones ist endlich eingetroffen!

Tausende von Einsendungen und deren nächtelange Auswertung haben uns zu der Erkenntnis verholfen, daß über die Hälfte von Euch Grafikadventures heiß und innig liebt. Und wer Grafikadventures mag, der ist auch Indy-Fan — das sagt einem der gesunde Menschenverstand und der phänomenale Erfolg der PC-Version dieses Spiels…

Da trifft es sich natürlich gut, daß Joker-Leser mehrheitlich ein Zweitlaufwerk und 1MB Speicher ihr eigen nennen. Fast ein bißchen tragisch dagegen die relativ geringe Verbreitung von Festplatten: Schlappe 19 Prozent besitzen so ein Teil, weitere 28 Prozent planen zumindest die Anschaffung. Damit sollten sie sich mal ein bißchen sputen, denn auch diesmal hat Lucas Arts (neben einem Poster und einem kleinen Lösungsheftchen) wieder ein knappes Disketten-Dutzend in die Box gezaubert, und da ist ein Zweitlaufwerk bekanntlich gut, eine Harddisk jedoch besser. Ja, und solange nicht mindestens 1 MB RAM unter der Abdeckhaube steckt, bleibt Atlantis am Amiga sowieso unentdeckt. So, jetzt wißt Ihr also, was Indy IV von Euch erwartet — aber was dürft Ihr von Indy IV erwarten?

Eine ganze Menge: Obwohl die sonst übliche Filmvorlage diesmal fehlte, hat die Computerabteilung von George Lucas' Multimedia-Imperium auch hier wieder alles reingepackt, was man an dem Leinwandhelden so kennt und schätzt! Peitsche, Hut, nette Damenbegleitung und viele böse Nazis zum Beispiel. Einer dieser braunen Gesellen besucht Indy incognito in seinem Institut und erbittet dessen fachkundige Hilfe bei der Öffnung einer geheimnisvollen Statue. Kaum hat er ihm den Gefallen getan, macht sich der Bursche hastig aus dem Staub — natürlich mit dem Statuen-Inhalt, aber ohne seinen in der Eile vergessenen Mantel, der unserem Hobby-Detektiv den ersten entscheidenden Hinweis darauf liefert, daß seine Standard-Gegner mal wieder was furchtbar Schreckliches planen. Es geht dabei um eine unerhört gefährliche Substanz, deren Hauptlagerstätte sich angeblich in dem untergegangenen Atlantis befindet. Selbstverständlich will Indy dort vor den Nazis eintreffen, aber zunächst trifft er sich mal mit Sophia Hapgood, einer anerkannten Atlantis-Spezialistin und seiner Reisebegleiterin bei diesem Abenteuer.

Der Spieler kann im weiteren Verlauf zwischen Indy und Sophia hin- und herschalten, falls er glaubt, in bestimmten Situationen mit geballter Weiblichkeit eher weiterzukommen als mit einem peitschenschwingenden Rauhbein. Daß er damit gar nicht mal so falsch liegt, beweisen die drei beschreitbaren Lösungswege: Der erste stellt gewissermaßen den „Weg des Kämpfers" dar, bei dem unser Held bevorzugt seine stahlharten

Archäologen-Fäuste sprechen läßt; der zweite wäre dann der wesentlich zivilisiertere „Weg des Denkers", und auf dem dritten latschen die beiden Hauptdarsteller gemeinsam im Team. Dabei muß es keineswegs immer harmonisch zugehen, ganz im Gegenteil, die gepfefferten

Dialoge zwischen Indy und Sophia besitzen enormen Unterhaltungswert und tragen viel zur dichten Atmosphäre dieses Adventures bei.

Gut, damit ist also schon klar, daß hier wieder kräftig geboxt, geknobelt, hinterhergejagt und im Multiple Choice-Verfahren

gequasselt wird. Besonders erwähnenswert ist dabei der logische und lebensnahe Aufbau der Rätsel, was Fantasy-Geschädigte wahrscheinlich stürmisch begrüßen dürften. Ein gutes Beispiel dafür ist die Schlange, die dem eingefleischten Reptilien-Hasser an einer bestimmten Stelle den Durchgang versperrt: Man muß nur das dort „zufällig" herumstreunende Schwein vor sich hertreiben, schon hat die Schlange was anderes zu tun, und der Weg ist frei! Bei aller Lebensnähe kommen aber auch Spannung, Dramatik und atemberaubende Situationen nicht zu kurz, schließlich führt die Reise nach Atlantis (mit Zwischenstationen bei etlichen mehr oder weniger gesprächigen Professoren) kreuz und quer über den ganzen Erdball. Es sind über 200 Räume, Inseln, Höhlen und Labyrinthe zu besichtigen, und als Fortbewegungsmittel dienen so aufregende Gerätschaften wie Heißluftballons, U-Boote, Kamele, Autos und Schuhe.

Mit der Technik haben wir begonnen, mit ein paar technischen Anmerkungen wollen wir unseren Bericht auch beschließen. Steuerungstechnisch wird wieder die bewährte Point & Click-Benutzerführung à la „Monkey Island 2" mit Verbenliste und „gegenständlichem" Inventar geboten; selbst in punkto Geschwindigkeit nehmen sich Dr. Jones und Mr. Threepwood nicht viel. Bei den deutschen Bildschirmtexten hat man sich offensichtlich Mühe gegeben, nicht alle Übersetzungsfehler der PC-Version zu übernehmen. Soundmäßig gibt's dafür etwas weniger zu hören als auf der DOSe, aber was man hört, klingt gut — vielleicht sogar einen Tick besser als die Musik von der Affeninsel. Die angeblich komplett neu gezeichnete Grafik war wohl einer der Hauptgründe, warum wir so lange auf die Amigaversion warten mußten; doch im Nachhinein muß man den Konvertierern schon recht geben, wenn sie statt einer schnell rübergezogenen 08/15-Umsetzung lieber Qualität abgeliefert haben. Und genau die kriegt man hier pfundweise serviert: Qualitativ hochwertige Bilder, gelegentlich etwas Scrolling und beeindruckende Animationen, bei denen die Perspektive und überhaupt jedes einzelne Detail stimmt.

Summa summarum also eine gewaltige Präsentation, eine gewaltige Konvertierungs-Leistung und last not least ein gewaltiges Spiel! (C. Borgmeier)

INDIANA JONES IV
(LUCAS ARTS)

GRAFIK – ADVENTURE

91% „BOMBASTISCH"

GRAFIK	87%
ANIMATION	86%
MUSIK	80%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	94%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	11 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

EX&HOPP

Software zu Wahnsinnspreisen

Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

Ihre Ansprechpartner:		Mail-Order:	Mailbox:
Ute Friedrich	(05244) 408-65	United Software GmbH	Telefon:(05244) 40851
Andrea Kemmerling	(05244) 408-37	Hauptstraße 70	Ansprechzeiten:
Sabine Redeker	(05244) 408-39	4835 Rietberg 2	Mo-Do: 8.30-16.00 Uhr
Dörte Freitäger	(05244) 408-25	Fax: (05244) 408-19	Fr: 8.30-15.00 Uhr

C64/Cassette	DM
Back to the Future 3	4,20
Blues Brothers	16,00
Capcom Collection	14,20
Chips Challenge	8,20
Final Blow	8,30
G-Loc	14,00
Goofys-Schnellzug	5,90
Mickeys Verrückter Zoo	5,90
Moonfall	4,80
Neuronics	4,80
Star Control	3,00
Stratego	4,00
Swap	6,90
T.Mutant Hero Turtle	6,90
Volfied	4,80
Winter Super Sports	7,30

C64/Diskette	DM
Back to the Future 3	16,80
Blues Brothers	18,30
Build It! Das Bauhaus	16,80
Capcom Collection	16,80
Chips Challenge	16,80
Cubulus	16,80
Double Dragon 3	16,80
Final Blow	16,80
Kind of Magic 2	16,80
Magic Serpent	16,80
Neuronics	16,80
Outrun Europa	16,80
Platinum	16,80
Ralf-Glau-Edition	16,80
Rubicon	16,80
Shiftrix	16,80
Swap	16,80
Zack!	16,80

Amiga	DM
Accolade in Action	30,50
Action Pack 16	17,90
Agony	14,20
Alien Storm	14,50
Altered Destiny	14,70
Amnios	19,80
Back to the Future 3	9,90
Big Business	19,80
Big Run	19,50
Bill & Teds Excellent	19,80
Blues Brothers	31,10
Boston Bomb Club	18,50
Capcom Collection	20,50
Cardinal of the Kremlin	26,30
Carver	8,50
Cash	21,20
Champion of the Raj	14,20
Crime City	20,80
Crystals of Arborea	19,80
Cubulus	17,90
Cybercon 3	19,80
Double Dragon 3	17,20
Enchanted Land	16,50
Fantastic Voyage	17,50
Final Blow	16,20
G-Loc	28,40
Gauntlet 3	18,20
Ghost Battle	11,80
Hard Nova	15,50
Indy Heat	19,90
James Pond II. Robocod	18,50
Kathedrale	26,80
Killing Cloud	9,90
Kind of Magic 3	16,50
Leander	20,30
Lemmings-No Mo Data Disk	16,50
Lethal Excess	22,50
Mega Twins	9,50
Moonshine Racers	22,30
Nebulus 2 Pogo a Gogo	16,80
Neuronics	8,50
Ork	17,90
Outrun Europa	18,20
Robin Hood	11.80
Rubicon	18,90
Rules of Engagement	18,70
Shiftrix	11,80
Sliders	11,80
Space 1889	16,20
Space Ace 2 Borf's Rev.	29,50
Stormball	16,30
S. Monaco Grand Prix	20,80
Swap	16,30
T. Mutant Hero Turtles	15,60
Titus the Fox	22,30
Top Banana	16,50
Trex Warrior	12,90
USS John Young 2	19,50
Volfied	14,90
Wild West World	32,60
Zack!	6,90
Zone Warrior	14,90

Atari ST	DM
Blues Brothers	32,00
Cruise for a Corpse	14,60
Deathbringer	16,20
Elvira Arcade Game	11,20
Ghostbattle	11,30
Godfather	30,50
Hard Nova	33,40
James Pond II. Robocod	16,80
Lemmings-No Mo.Data Disk	19,50
Lethal Excess	21,50
Moonfall	11,20
Moonshine Racers	19,80
Obitus	15,20
Outrun Europa	19,80
Populous	34,20
Powermonger	39,50
Robin Hood	19,80
Rubicon	19,50
Space 1889	22,50
Swap	18,20
Swiv	12,80
Trex Warrior	21,50
Volfied	22,50
Zone Warrior	22,50

MS-DOS 5,25"	DM
Airline	29,80
Bards Tale 3	32,90
Battle Chess 2-Chines	39,00
Blues Brothers	23,50
Deutsch '92	13,50
Dragon Flight	24,50
Elvira-M. of the Dark	39,80
Elvira 2 Jaws of C.	35,50
Fort Apache	29,80
Gazza 2	19,90
Godfather	19,90
Hot Rubber	16,30
Kathedrale	36,50
Megatraveller 2	29,90
Midwinter 2: Fl. of F.	54,50
Les Manley- (Englisch)	29,80
Obitus	21,50
Rules of Engement	44,90
Soccer Stars	25,20
Space 1889	16,50
Space Ace 2 Borf's R.	29,50
Super Sim Pack	29,80
Timequest	32,50
Titus The Fox	27,50
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,40
Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,80

MS-DOS 3,5"	DM
Accolade in Action	32,00
Bards Tale 3	33,00
Battle Chess 2-Chines	38,30
Blues Brothers	36,00
C. Yeager Deutsch	45,10
Dragon Flight	24,50
Elvira-2 Jaws of Cerb.	35,50
Fort Apache	23,50
Gazza 2	19,90
Kathedrale	36,50
Magic Candle 2	45,10
Midwinter 2: F. of F.	54,50
Obitus	21,50
Rules of Engagement	44,90
Space Ace 2 Borf's Re.	23,50
USS John Young	19,90
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,70
Wild West World	32,60

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

MS-DOS Dual"	DM
Lemmings-No More D.	19,90
Super Car Pack	29,80
Taking of Bev. Hills	21,50
USS John Young	19,50

Top Titel Media Control Charts

Amiga	DM
1869	89,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Special Forces	104,90

Atari ST	DM
Formula 1 Grand Prix	104,95
Lemmings - Oh! No More	74,95
Silent Service II	104,95
Special Forces	104,95

MS-DOS 3,5 + 5,25"	DM
1869	109,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90

CDTV	DM
Holiday-Maker	89,90
Rätsel Englisch 1	39,90
Rätsel Englisch 2	39,90
Rätsel Englisch/Englisch	39,90
Rätsel Spanisch	44,90
Rätsel Latein	39,90
Rätsel Italienisch	44,90
Rätsel-Französisch	44,90
Spielesammlung 1 (Shiftrix/Lettrix)	69,90
Spielesammlung 2 (Cubulus/Magic Serpent)	69,90
Stadt der Löwen	89,90

Der Wahnsinn geht weiter!

neu

Jetzt bei United Software: VHS-Videokassetten

Unterhaltung (Alle Spielfilme in deutscher Fassung)	DM
Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90
Kindervideo	**DM**
Arielle, die Meerjungfrau	39,90
Musikvideo	**DM**
ABBA-Gold (Best of) 75 min	39,90
Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90

SUPER!

Original Power-Monger Strategie- und Taktikführer für Amiga und Atari ST.

DM 9,90

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Ersatztitel

angeben, Falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Meine Adresse:

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefonnummer:

Mein Computersystem:

aBitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere Produkte aus unserem Haus!

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

Amiga Joker

SUPER CAULDRON

Schon lange hatte Palace einen 16Bit-Nachfolger der 64er-Legenden „Cauldron" und „Cauldron strikes back" geplant — doch der Pleitegeier war schneller. Jetzt hat sich Titus den Hexenkessel unter den Nagel gerissen.

Die Chancen auf ein neues Jump & Run mit Kultcharakter sind durch den Herstellerwechsel jedoch keineswegs gesunken, schließlich haben die Franzosen mit „Titus the Fox" und „Blues Brothers" längst bewiesen, daß sie das Plattformhandwerk beherrschen. Und tatsächlich, wenn man von der belanglosen Vorgeschichte um einen bösen Zauberer mal absieht, stimmt hier vom Gameplay bis zur Technik wirklich alles!

Der Ort des Geschehens setzt sich aus vier „Hauptlandschaften" (z.B. Wald und Schloß) zusammen, die nochmals in mehrere Unterabschnitte unterteilt sind. Als kleine Hexendame Mizra gilt es hier, kreuz und quer durch die Lande zu reisen, um vier magische Bücher zu finden, die dem finalen Obermotz den Garaus machen sollen. Mizra kann selbstverständlich laufen und springen, sie kann ihre Gegner mit Steinen beharken und ihre Fähigkeiten durch Aufsammeln der am Weg liegenden Icons enorm steigern. So ermöglicht der Besen einen zeitlich begrenzten Ritt durch die Lüfte, während der Teleporter-Stein enge bzw. unzugängliche Stellen passierbar macht — wozu ist man schließlich eine Hexe? Auch Bonuspunkte, Extraleben und Zusatzwaffen liegen bereit, so daß Mizra mit Flammengeschossen um sich werfen oder magische Bälle an Landschaftskonturen entlangfeuern kann. Einmal aufgesammelt, befinden sich die Extras ständig im Hexen-Repertoire und sind frei anwählbar, wobei sich Feuerkraft und -distanz genau dosieren lassen. Getroffene Gegner geben manchmal eine Kröte frei, die man zwar nicht zu küssen braucht, aber wenigstens mitnehmen sollte; schließlich hilft das Tierchen dem schwindenden Energievorrat wieder auf die Beine. Und Energie kann man für die dicken Endgegner bzw. den schlußendlichen Oberübler gar nicht genug haben…

Bis dahin ist's freilich ein weiter Weg, jedoch auch ein lohnender — das Gameplay ist einfach eine Klasse für sich! Unfaire Stellen gibt es praktisch keine, und beinahe jedes Hindernis läßt sich durch wohlüberlegten Einsatz der Extras beseitigen, was natürlich manchmal etwas Hirnschmalz erfordert. Auch die Technik macht dem Spielspaß keinen Strich durch die Rechnung: Das (teilweise parallaxe) Scrolling in alle Himmelsrichtungen klappt soft und sauber, die Grafik ist sehr abwechslungsreich und bunt gezeichnet. Okay, die Gegner sind etwas fuzzelig geraten, doch überzeugen sie durch flotte und witzige Animation. Ähnliches gilt für den Sound, der zwar keinen Grammy verdient hat, sich andererseits aber durchaus anhören läßt.

Nach den „blauen Brüdern" und dem „flinken Fuchs" hat Titus mit Super Cauldron also ein weiteres Game abgeliefert, das in der Masse der Plattform-Hüpfer angenehm auffällt. Weiter so, und demnächst dürfte ein Joker-Hit fällig werden! (rl)

SUPER CAULDRON
(TITUS)

JUMP & FIGHT

78% „SEXY HEXI"

GRAFIK	77%
ANIMATION	81%
MUSIK	70%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

WORLD OF C

DIE AMIGA-MESSE DER ZUKUNFT?

Voller Spannung fieberten wir dem Event in Frankfurt entgegen — würde Commos Welt ein Flop à la Köln werden? Oder doch ein Top wie die ECTS in London? Wie zu erwarten, lag die Wahrheit irgendwo in der Mitte...

Messe-Atmosphäre aus Frankfurt

Neuer Baller-Impuls: Impulse

Der Besucherandrang zeigte sich immerhin durchwachsen, genau wie die Herstellerpräsenz — wenn auch recht viele Spiele-Softler durch ihre Vertriebe vertreten wurden, so waren doch deutlich mehr mit eigenem Stand angereist als in Köln. Das Rahmenprogramm mit Trampolin-Show und diversen Schaustellern (Riesen-Simulator, Gummiwand-Hüpfen etc.) ging ebenfalls in Ordnung, an der Joker-Box herrschte rege Betriebsamkeit, und selbst in punkto Organisation ging bei Commos Messe-Premiere nicht gar so viel daneben wie bei der CSS, die übrigens in diesem Jahr wohl nicht mehr wiederholt wird. Somit hat Frankfurt also durchaus gute Chancen, zum neuen Mekka der Amigianer zu werden!

ASCON

Bei den „Patriziern" beschäftigt man sich derzeit mit dem englischen Königshaus, genauer gesagt mit **Elisabeth I.**, welche im 16. Jahrhundert über die Angelsachsen herrschte. Als Eigner eines Schiffes soll man durch geschickte Handeleien und Händeleien zu Ruhm und Reichtum gelangen. Power-Präsentation und spannendes Spieling liefert Ascon unentgeltlich mit, mehr darüber in unserem Interview mit Lissy-Programmierer Ralf Glau.

Abenteuerlich: The Entity

COMMODORE

Was man am Stand der „Muttercompany" nur besichtigen konnte, wurde an den Händlerboxen bereits feilgeboten: die neuen Amiga-Modelle A1200 und A4000. Besonders der 1200er ging weg wie warme Semmeln, und das, obwohl er vorläufig nur ohne Harddisk zu haben ist (für 899,— DM). Ehrlich, wer die vielen Leute sah, die ein solches Teil mit sich herumschleppten, dem wird es um die Zukunft des Amigas nicht so schnell bange! Das haben die Hersteller ebenfalls vermerkt, weshalb allerorten an speziellen Versionen mit 256 Farben gestrickt wird — aber das steht eh alles im aktuellen 1200er-Special. Deshalb noch kurz zum CDTV, um dessen Marketing und Vertrieb sich zukünftig die Firma Multimedia Experts kümmern will. Wir wünschen viel Erfolg, vielleicht können die Jungs den Schillerscheiben-Schläfer ja tatsächlich noch wachrütteln?

GRANDSLAM

Wer schon immer mal Kaninchen retten wollte, darf das demnächst beim netten Jump and Run **Myra — The Legend** tun. Und für alle, die lieber mit den Wölfen heulen, äh Gölfen keulen, haben die rührigen Slammer **Nick Fal-**

do's **Championship Golf** in der Mache. Beide Games werden im Laufe des Januars erwartet, während **Liverpool Football** jetzt, da Ihr diese Zeilen lest, bereits zu haben sein sollte.

KAIKO

Von den Jungs aus Langen gibt es eine kleine Sensation zu vermelden, sie setzen nämlich gerade ein Game für den Amiga um, mit dem eigentlich keiner mehr gerechnet hätte: Es fängt mit

Grüner wird's nicht: Nick Faldo's Championship Golf

„Tur..." an und hört mit „3" auf — wer's nicht weiß, der blättere flugs auf die Klassiker-Seite! Vor Ende des Jahres ist allerdings kaum mit einem Release zu rechnen, aber ab März dürfen wir uns die Wartezeit mit dem Hüpfical **Timet, the Flying Squirrel** verkürzen.

LORICIEL

Bei der französischen Company kommen wohl noch im Januar alle Hexenjäger auf ihre Kosten. Die Rede ist vom Action-Adventure **The Entity**, von mehr Neuheiten war hier allerdings nicht die Rede.

LUCAS ARTS

Ungeachtet aller Gerüchte, nach denen es um den amerikanischen Branchenriesen finanziell übel bestellt sein soll, stricken die wackeren „Luc-Asse" derzeit eifrig am Nachfolge-Adventure **Maniac Mansion 2 — Day of the Tentacle**. Wir empfehlen einen Blick in unseren Newsflash weiter vorne...

OCEAN

Aus dieser Ecke steht uns ein anscheinend prima geglückter Kicker namens **World Class Soccer** ins Haus, der unter Umständen für Deutschland noch umgetauft wird. Zweitens grübeln die Jungs an einem weiteren Sportspiel mit dem schlichten Arbeitstitel **Golf**, das jedoch einen eher bescheidenen Eindruck hinterließ. Und drittens hat man mit **Sleep Walker** ein lustiges Geschicklichkeitsspiel in petto, bei dem ein ulkig animierter Schlafwandler vor vielfältigen Gefahren bewahrt werden muß.

PRESTIGE

Das junge Bensheimer Softwarehaus („Catch'em") hat ein neues Projekt im Visier: **Impulse** verspricht sechs Level mit je 25 butterweich scrollenden Screens voller famoser Baller-Action — die Programmierer versprechen, bis zum März fertig zu sein.

PRISM LEISURE

Eigentlich sollte der **Football Manager 3** längst die Herzen aller strategisch veranlagten Amiga-Kicker wärmen, doch wie es halt so geht: Der Bursche hat sich schwer verspätet. Was uns nicht daran hindert, an sein baldiges Erscheinen zu glauben, zumal wir höchst gespannt darauf sind, was sich seit dem berühmten Vorgänger alles getan hat!

RAINBOW ARTS SOFTGOLD

Erstaunlich, aber wahr: **St. Thomas**, das viele schon im Bermuda-Dreieck verschollen glaubten, erscheint nun doch noch — und zwar bereits im Januar! Abgesehen von dieser historischen Wirtschaftssimulation in karibischen Gewässern arbeitet die Company an einem futuristischen Grafikadventure namens **Flies — Attack on Earth**; und schließlich wäre da noch **Lollypop**, ein kleines, aber feines Jump and Run. Vor Mai braucht Ihr freilich nicht in den Shop zu hüpfen...

Schneller, schöner, höher: Das Airbus Update

THALION

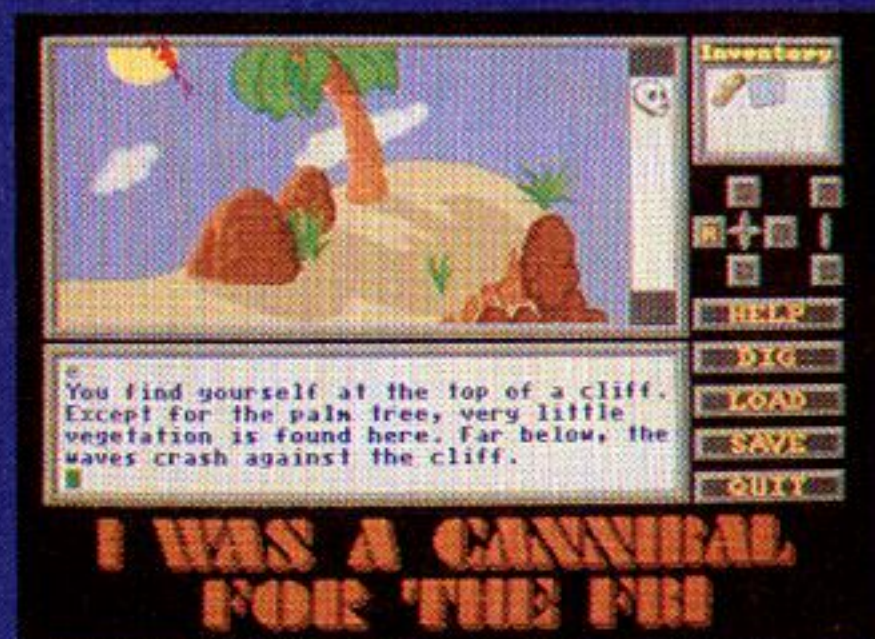
Wären nur noch die Gütersloher „Air-Bussis" zu erwähnen, und zwar deshalb, weil sie gerade mit Hochdruck an einem **Airbus Update** schrauben. Sehr schnelle Grafikroutinen (die aus „No Second Prize" stammen) ließen bei der Vorführung des runderneuerten Fliegers allerhand erhoffen!

Damit sind wir durch, und wer die eine oder andere große Company vermißt hat, dem sei gesagt, daß natürlich viele alte Bekannte wie „Lemmings 2" von Psygnosis oder „Desert Strike" von Electronic Arts nach wie vor im Rennen sind — aber sicherlich interessiert Ihr Euch mehr für echte Neuheiten, gell? Und davon gab's ja genügend... (jn)

Der Fliegenfänger: Flies — Attack on Earth

Im neuen Jahr wollen wir unsere Exkursion durch die PD-Landschaft da weiterführen, wo wir sie im alten beendet hatten. Es ist also mal wieder die Berliner „Spielekiste" dran — ein bewährter Garant für heiße Games zur kalten Jahreszeit!

Die Vektoren ballern wieder: Mostares

Die Sonne scheint nur außerhalb der Catacomb...

Nicht ganz so schräg wie der Titel: I was a Cannibal for the FBI

Wiewohl wir im letzten Heft bereits bis zur Nummer 197 der Serie vorgedrungen waren, führt uns der Weg heute wieder ein Stück zurück. Ganz einfach deshalb, weil im Dezember ausschließlich Arcadegames zum Zuge kamen, während wir nun mal sehen wollen, was Gabi von Thienen und Willi Hillenbrand so für Tüftler und Denker in petto haben...

Nun, auf der **Spielekiste 177** schonmal nix — doch die zünftige Vektorknallerei **Mostares** ist einfach viel zu gut, als daß wir sie übersehen könnten! Storymäßig ist das Game an die Star Wars-Trilogie angelehnt, in der Praxis ballert man sich über die Oberfläche verschiedener Planeten, um imperiale Truppen, Panzer, Radaranlagen und Walker zu beharken. Die Action ist durch beeindruckend schnelle 3D-Vektorgrafik gut in Szene gesetzt, wobei man keineswegs auf Details, Farben, Musikbegleitung und FX verzichten muß. Einzig die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig; wem das frei kopierbare Game aber trotzdem gefällt, der bekommt beim Autor gegen eine geringe Shareware-Gebühr die aufgemotzte Version. Und mit dem vollen 20-Level-Programm und einem verbesserten Schildgenerator steigert sich der Spielspaß dann nochmal um's Doppelte!

Heiter weiter mit der **Spielekiste 179**, die doch glatt ein richtiges Grafik-Adventure beinhaltet! Gut, die Story vom Glücksritter auf der Suche nach unermeßlichen Reichtümern ist nicht gerade ein Reißer, aber sonst kann sich **Catacomb** durchaus sehen lassen. Dank der gelungenen Maus/Icon-Steuerung zockt man recht sorgenfrei, und es gibt auch einiges zu tun: Die Abenteuerwelt ist erstaunlich groß, die (englischen) Texte vermitteln eine dichte Atmosphäre, und selbst die zahlreichen Bilder sehen ganz manierlich aus. Ja, die Benutzeroberfläche macht sogar einen ausgesprochen edlen Eindruck, und an Soundeffekten herrscht kein Mangel. Wirklich vermißt haben wir eigentlich bloß eine Save-Option; dafür nimmt hier eine Help-Funktion dem gelegentlichen Brett vorm Kopf den Schrecken.

Zwei Nummern später, auf der **Spielekiste 180**, findet sich mit **I was a Cannibal for the FBI** ein weiteres Grafikabenteuer. Leider kann die Story nicht ganz halten, was der abgedrehte Titel verspricht; alles dreht sich um die Flucht eines Agenten von einer Kannibalen-Insel. Daß das Spiel mit dem etwas älteren Adventure-Creator „Visionary" programmiert wurde, merkt man jedoch nur an der langweiligen Screenmaske — Bedienung und Ausstattung sind klasse! Per Maus und Icons lassen sich die meisten Aktionen problemlos ausführen, nur komplexere Aufgaben verlangen nach Anweisungen per Tastatur. Ansonsten ist alles da, was dem Abenteurer Freude macht: Viel (wiederum englischer) Text, nette Grafik, ein paar Soundeffekte. Im Vergleich zu „Catacombs" spielt es sich hier sogar ein wenig an-

BOX

spruchsvoller, nur gut, daß ein praktischer Inventory-Screen und eine noch praktischere Speicherfunktion vorhanden sind.

Von der knifflig bis puzzeligen Seite zeigt sich die **Spielekiste 184**, auf der mit **Exchange** quasi die PD-Variante der betagten Grübelei „Swap" zu finden ist. Wie beim Vorbild tummelt sich zu Beginn eine Vielzahl bunter Quadrate am Screen, die es komplett abzutragen gilt. Dazu müssen je zwei gleichfarbige Steine nebeneinander zu liegen kommen, also läßt man Steinpärchen durch Anklicken die Plätze tauschen. Aber Vorsicht, denn sollten einzelne Brocken liegenbleiben, hilft meist nur noch die Aufräumfunktion! Dummerweise ist diese Hilfestellung unbegrenzt einsetzbar, was schon ein bißchen Selbstbeherrschung erforderlich macht, um mit dem Spiel seinen Spaß zu haben. Wer sich im Griff hat, wird mit einer guten Maussteuerung, erträglicher Musik und zweckmäßiger Grafik entlohnt.

Wer hingegen endlich den **Stein der Weisen** in den Griff bekommen möchte, der wende sich vertrauensvoll an die **Spielekiste 189**. Bis zu vier Spieler dürfen an diesem Quiz teilnehmen und sich später vielleicht in der Highscoreliste verewigen. Die Kontrahenten kommen abwechselnd zum Zuge, wobei das Programm jedem Ratefuchs stets die freie Wahl zwischen den Themengebieten Politik/Geschichte, Religion/Märchen, Allgemeinwissen, Kunst/Sport und Naturwissenschaft läßt — wer zuerst ein halbes Dutzend Fragen aus sämtlichen Wissensgebieten richtig beantwortet, hat gesiegt. Dabei fragt der Rechner nach, in welchem Spielmodus (Normal, Risiko, etc.) man um die Wette raten möchte, ein Zeitlimit sorgt für Druck, und die Aufgaben sind auch für Normalsterbliche lösbar. Sollte es Euch also gelingen, ein paar Freunde um die „Freundin" zu scharen, macht die Sache durchaus Laune, zumal der Fragenkatalog noch um individuelle Rätsel erweitert werden kann.

Kommen wir jetzt zu einem Grübelgame, das sich (zumindest auf den ersten Blick) sehr geschickt als Geschicklichkeitstest getarnt hat. Die Rede ist von **Revolution** auf der **Spielekiste 192**, wo man Batterien aufsammeln soll, was allerlei Hindernisse am Spielfeld zu vereiteln trachten — etwa Blockiersteine, Energiefelder und Teleporter-Antennen. Stressig wird die Sammelaktion vor allem durch das enge Zeitlimit, besonders, weil es für jeden der 14 Level nur *einen* richtigen Lösungsweg gibt. Den herauszutüfteln macht wirklich Freude, nicht zuletzt wegen der hübsch bunten Grafik in Iso-3D und der feinen Begleitmusik. Auch die Steuerung klappt anstandslos, also nix wie ran an den Speck, äh die Batterien.

Zum Schluß noch eine gute und eine schlechte Nachricht: Zwar verlangen praktisch alle vorgestellten Games nach einem Speicherausbau von 1MB, laufen dafür aber auch problemlos auf dem A500 Plus bzw. A600. Und mit einem Kampfpreis von nur 2,80 DM pro Disk sind die Teile ja auch fast geschenkt! Dazu kommt bloß noch der Versandkostenanteil, der sich nach der Menge der bestellten Scheiben richtet; eine Infodisk gibt's gratis dazu. Wo? Na, bei:

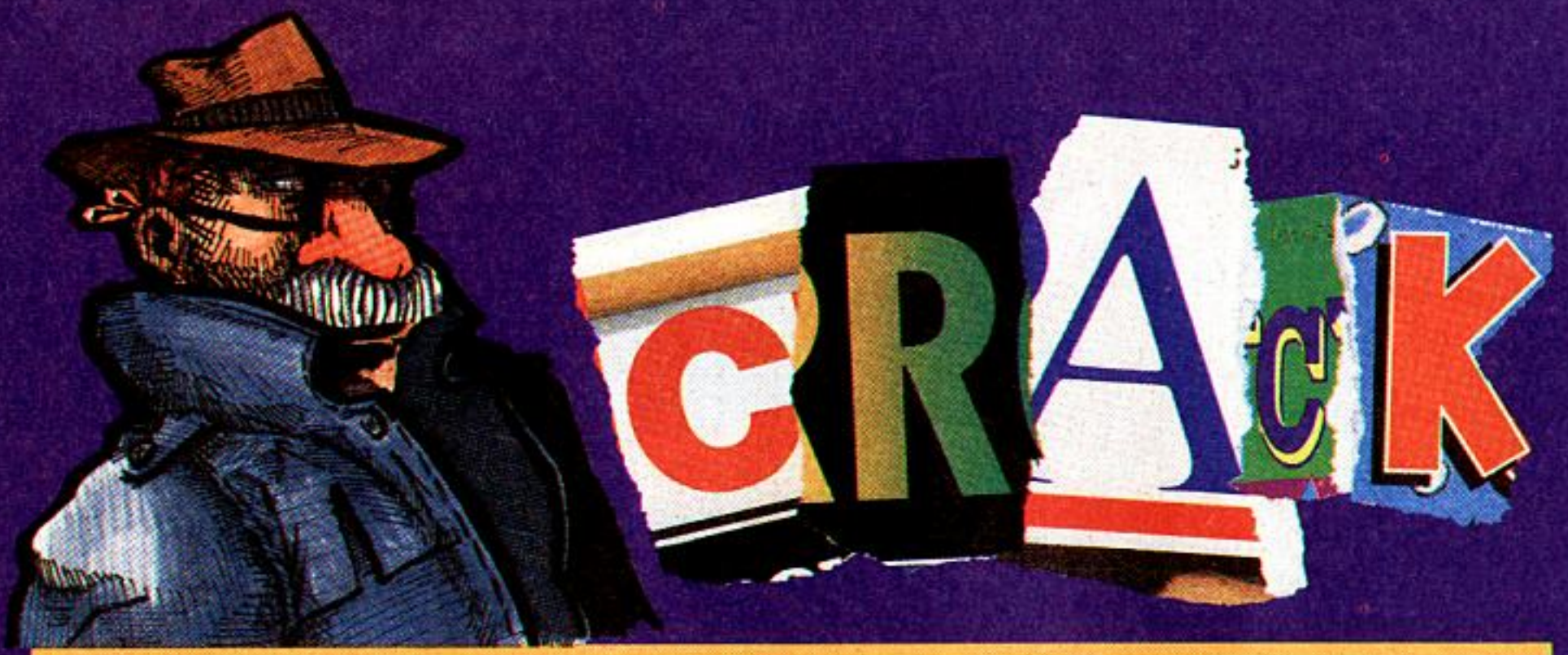
Gabriele von Thienen

Postfach 100648

1000 Berlin 10

Steinchen, wechsel Dich: Exchange

Wer findet den Stein der Weisen?

Die Grübel-Revolution

Nachdem die staatlichen Behörden in punkto Computerkriminalität jahrelang nur vor sich hinzuschlummern schienen, packten sie vor kurzem die große Keule aus — und räumten unter den illegalen Mailbox-Betreibern kräftig auf! Dr. Freak besichtigte das Schlachtfeld…

Angst und Schrecken in Berlin: An zwei aufeinanderfolgenden Tagen wurden Ende letzten Jahres insgesamt 15 Wohnungen von der Polizei durchsucht. „Fachliche Unterstützung" erhielt die geballte Staatsgewalt dabei von einem „speziell hierfür ausgebildeten Team aus Rechtsanwälten und Privatdetektiven", wie es in einer Pressemitteilung der Business Software Alliance (BSA) hieß. Laut Auskunft des zuständigen Staatsanwalts war in einem Fall sogar ein Sondereinsatzkommando (SEK) beteiligt, weil der Verdacht bestand, daß die gesetzlosen Bytes von einer Schußwaffe und einem scharfen Hund bewacht würden!

Das Ergebnis der ganzen Aktion: Festplatten und Disketten mit über sechs Gigabyte an Daten, 25 Rechner sowie allerlei Zubehör wie Modems etc. wurden beschlagnahmt. Inhaltlich setzen sich die erwähnten sechs Gigabyte aus rund 250 verschiedenen Programmen zusammen, wobei neben ein paar Amiga-Spielen vor allem sehr viele, teilweise noch unveröffentlichte („Beta-Versionen") Anwendungen für den PC enthalten waren. Eindeutiger Star unter den eingesackten Raubkopien war die Vorabversion von „DOS 6.0" — also dem neuen Betriebssystem für die MS-DOSe, das der Hersteller Microsoft irgendwann in diesem Jahr herausbringen will. Am meisten dürfte es die erwischten Mailbox-Betreiber und ihre Kunden schmerzen, daß bei dieser Gelegenheit auch zahlreiche „User-Listen" und sonstige Statistiken in die Hände der Staatsorgane fielen. Durch dieses Material, zusammen mit der eitlen Unsitte, den Namen des benutzten Boards im Vorspann eines gecrackten Games zu erwähnen, haben die Ermittlungsbehörden natürlich Unterlagen mit erheblicher Beweiskraft erhalten. Dementsprechend gab es bereits die ersten umfassenden Geständnisse, die mit hoher Wahrscheinlichkeit weitere Polizei-Aktionen dieser Art nach sich ziehen werden.

Da Microsoft (MS) zu den Hauptbetroffenen bei dieser Geschichte gehört, bat ich (DRF) deren deutsche Vertretung um eine Stellungnahme, die recht interessante Details ans Tageslicht brachte. Danach geht es den Leuten weniger um die strafrechtliche Verfolgung der Benutzer von Raubkopien, die man schließlich nicht unbedingt als Kunden verlieren möchte — der gesammelte Hersteller-Zorn richtet sich vielmehr gegen die professionellen Piraten, deren Einnahmen eigentlich für ihre Kasse bestimmt gewesen wären. Der Aufwand, um ihnen auf die Schliche zu kommen, scheint dabei übrigens gar nicht mal so groß zu sein: Allein Microsoft Deutschland erhält pro Woche etwa 20 — 25 Anrufe, in denen vermeintliche oder wirkliche Raubkopierer vom minderjährigen Schüler bis zum ausgebufften Szene-Crack angeschwärzt werden…

Sinnigerweise kam gerade dieser Tage ein Leserbrief hereingeflattert, in dem es um die „Lockvogel-Praxis" mancher Anwälte geht, über die ich Euch vor einigen Monaten berichtet habe. Dieser Leser hatte bei uns eine Kleinanzeige veröffentlicht und bekam daraufhin Post von einer gewissen Tanja, die netterweise gleich noch ein Foto beilegte. Zur Belohnung will ich „Tanja" hier mit ihren eigenen, unsterblichen Worten zitieren:

„Ich heiße Tanja und bin fast 16 Jahre alt. Ich bin ca. 170 cm groß und wiege 65 Kilo. Sag mal, hast Du eigentlich nicht auch manchmal das Gefühl, daß ein Computer einem das ganze Taschengeld aus der Geldbörse nimmt? Die wollen ja für so ein paar Etiketten schon fast 7.00 DM, und dann sind da sogar nur 25 Stück drin. Ich bekomme in meinem Alter sowieso weniger, als mir eigentlich zusteht, denn ich muß mich als Raucher mit 50.00 DM im Monat begnügen, ganz schön happig, ne? Soweit zu meiner Person, nun zu meiner Liste…"

Unser Leser meinte dazu, „Tanja" sei in Wirklichkeit vielleicht Klaus-Dieter, 40 Jahre, Vollbart und breiter Scheitel. Gut möglich, oder das Mädel pflegt tatsächlich einen derart merkwürdigen Stil. So oder so könnte eine rege „Brieffreundschaft" mit den Tanjas dieser Welt demnächst böse Folgen haben, denn auch seitens des Gesetzgebers bläst den Raubkopierern seit Anfang des Jahres ein eiskalter Wind ins Gesicht: Nunmehr sollen für derlei Vergehen sogar hohe Gefängnisstrafen möglich sein! Mehr darüber im nächsten Heft, bleibt mir bis dahin (schon zur eigenen Sicherheit) sauber.

Euer

Ein paar hätten wir noch...

Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV" und „Diskettenmagazine", sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse" bis zum „Bundesliga Manager Prof."!

Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieletests, Tests von CDTV-Hard und -Soft, „DeluxePaint IV", jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!

Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II" und „Apidya", ein Preview von „Das Schwarze Auge", der Messebericht „Amiga 91 Köln" und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten"!

Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World", „Robocop 3" und „Wrestle Mania", ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!

Amiga Joker 3/92
Mächtig prächtig: „Epic", „Elvira II", „Might & Magic III" und „Larry V" im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!

Amiga Joker 4/92
Schöner als Ostern: Leckere Tests zu „Bubble Bobble III", „Sim Ant" und „Ultima VI", ein Special über Basic und als große Überraschung der „April Joker" – das satirische Heft im Heft!

Amiga Joker 5/92
Dungeon-Power: „Das Schwarze Auge", „Eye of the Beholder II" und „Pools of Darkness", sowie ein Solo-Rollenspiel zum Mitmachen im Heft. Und tolle Specials über Freezer und den Amiga 600!

Amiga Joker 7/92
Heißer als der Sommer: „The Humans", „Der Patrizier" und „Jaguar XJ 220", die neuesten Top-Demos und Compilations, Messeberichte aus London und Berlin, ein Lightgun-Special und und und!

Amiga Joker 9/92
Spitzensport: „Int. Sports Challenge", „Tennis Cup 2" und eingroßes Soccer-Special, dazu Messe-Neuheiten aus Chicago, preiswerte Turbokarten und ein kritischer Blick auf Lernsoftware!

Amiga Joker 10/92
Hammerhart: Alles über den neuen Atari-Rivalen „Falcon 030" und das Leben eines Programmierers. Tests von „Beast III" und „Lotus III" sowie viele Neuheiten fürs CDTV!

Amiga Joker 11/92
Die Geburtstags-Ausgabe: Tests zu Hämmern wie „Historyline", „GEM'Z" und „Shadoworlds", ein Rollenspiel zum Mitmachen, alles über DFÜ und die neuen Amigas — einfach festlich!

Amiga Joker 12/92
Der Weihnachts-Knaller: Festliche Tests zu „Waxworks" und „Bill's Tomato Game", Insider-Berichte über indizierte Spiele oder das CD-ROM für den A500 und viele Überraschungen mehr!

3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaanz tolle Geheimtips!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

4.Sonderheft: Adventures
Einfach abenteuerlich: Tests zu mehr als 80 der besten Adventures aller Zeiten, Previews, Infos, Entstehungsgeschichten, Tips, Kniffe, Komplettlösungen und vieles mehr!

Joker Extra: Megablast
Absolut ultimativ: Hier erfahrt Ihr alles über die verschiedenen Konsolen, lest Tests zu über 80 Spitzenmodulen, bekommt Insider-Infos und Lösungshilfen. Muß man haben!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM.

Für die Sonderhefte müßt Ihr bloß jeweils 8,50 DM anlegen.
Bei Vorkasse bitte 5,- DM (auf die Gesamtbestellung) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

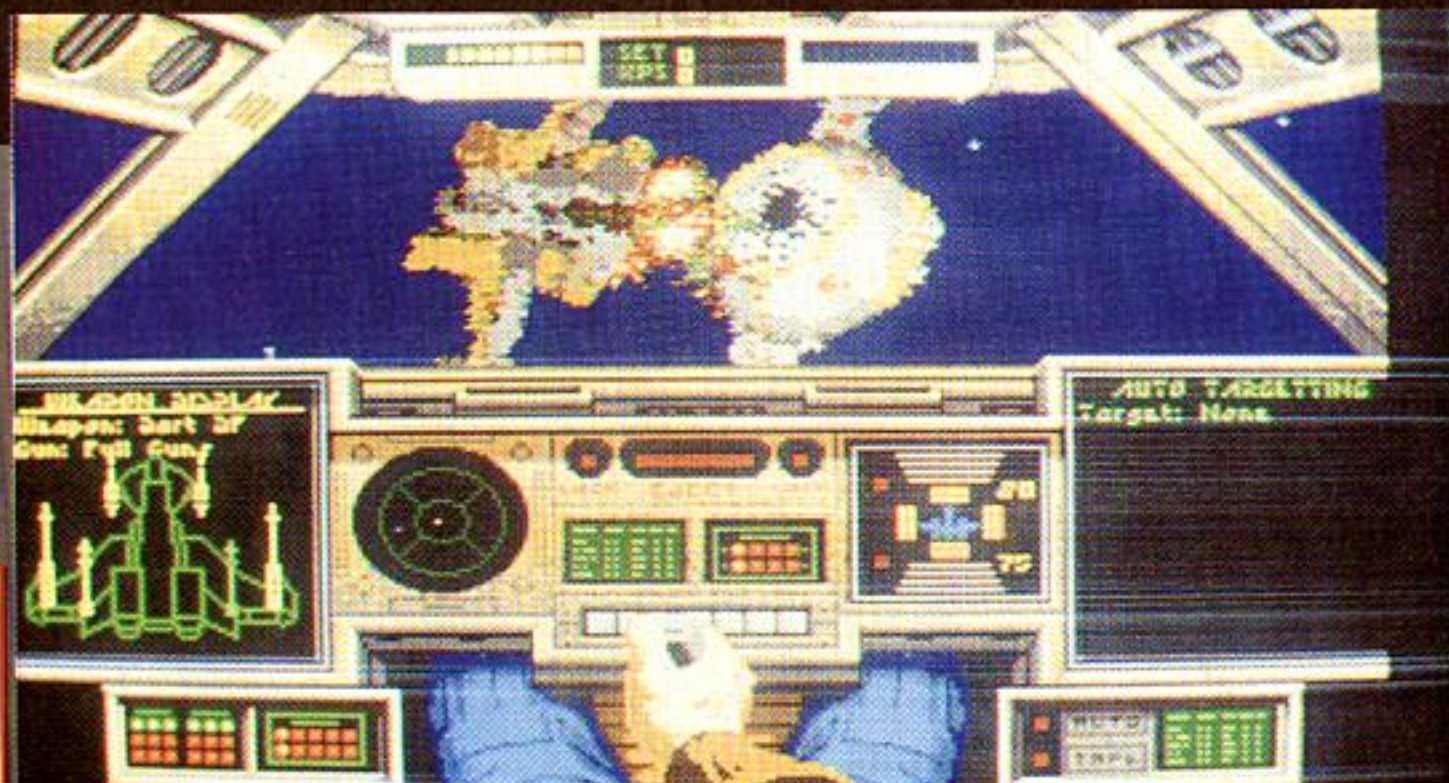
HIT

Die Zeit der Spekulation ist vorbei: Mit knapp zwei Jahren Verspätung ist Origins PC-Überflieger nun endlich auch am Amiga gelandet! Dies ist der Moment einzusteigen, den Gurt zu schließen und das Rauchen einzustellen…

Die Urversion der 3D-Weltraumhatz gilt seit Jahr und Tag als Klassiker — und als echter Härtetest selbst für schnelle AT-Computer! Für eine Konvertierung auf die „Freundin" waren also meterhohe Technik-Hürden zu überwinden, weshalb sie lange Zeit als unwahrscheinlich galt und schließlich sogar ganz verworfen wurde. Erst zu Beginn des vergangenen Jahres besann man sich eines Besseren und wagte das Umsetzungs-Abenteuer; seither warteten die Raumpiloten im Amiga-Hangar ungeduldig auf die Ankunft des Flügelkommandanten. Jetzt ist er da, und weiß Gott, er macht seinen Vätern keine Schande: Wurden am PC noch 11 (Standard-) Disketten für das Game verbraten, so sind's beim Amiga gerade mal drei — ohne daß irgendetwas von dem fehlt, was dieses Programm zum Kultspiel werden ließ! Selbst mit nur einer Floppy ist Wing Commander spielbar, bloß Diskettenwechsel bleiben dann halt nicht aus. Ein Zweitläufer ist also allemal empfehlenswert, und mit einer Festplatte düst sich's gar richtig komfortabel…

Doch ehe wir irgendwohin düsen, wollen wir mal die storytechnische Ausgangslage klären: In ferner Zukunft schickt die Menschheit Forschungsraumer durch's All, um fremde Zivilisationen aufzuspüren. Für einen davon war die Mission ein voller Erfolg, er stieß auf eine löwenähnliche Alienrasse, die Kilrathis. Leider überlebte die Besatzung ihre Entdeckung nicht, denn die Außerirdischen pulverisierten kurzerhand das Schiff — seither herrscht Krieg mit den aggressiven Biestern! Als Spieler mimt man nun einen Space-Piloten, der mit seinem Geschwader auf der Basis „Tiger's Claw" stationiert ist. Von hier aus startet man zu insgesamt 40 Kampfmissionen; bei Erfolg winken Orden und natürlich die Sprossen einer Karriereleiter, deren Ende der Titel des Wing Commanders markiert.

Der allererste Weg führt jedoch in die Offiziers-Bar. Hier verpaßt man seinem Alter Ego einen Namen, dreht ein paar Trainingsrunden am Simulator, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen (tatsächlich arbeiten Stick und Maus gleichermaßen prima), oder hält ein Schwätzchen mit den Kollegen. Derlei Gespräche sind nicht bloß „Stimmungsmache", schließlich könnte die eine oder andere Barbekanntschaft Euch später als Flügelmann in die Schlacht begleiten, und es schadet sicher nicht, zu wissen, wen man da zur Seite hat. Anfangs ist das freilich weniger wichtig, da stehen erstmal eher harmlose Eskorten am Dienstplan — aber schon bald werden feindliche Jäger und Zerstörer beharkt. Und Erfolg oder Niederlage sind in diesem Spiel wahrhaft allesentscheidende Faktoren…

Davon, wie man sich beim Kampf anstellt, hängt hier nämlich nicht bloß das Fortkommen in der Karriere, sondern der gesamte weitere Spielverlauf ab: die Art der Aufträge, in welches Geschwader man versetzt oder welcher Raumjäger einem anvertraut wird. Vier verschiedene

Typen stehen dabei zur Verfügung, wobei die Bewaffnung individuell vom Standardlaser bis hin zu diversen Raketen variiert. Jedes Schiff besitzt einen Radarscanner, der Auskunft über das Feindaufkommen gibt, außerdem ist informativer Funkverkehr mit den Kollegen möglich. Allein diese Features würden schon eine kintopmäßige Atmosphäre (Luke Skywalker läßt grüßen…) garantieren, wie sie auch „Epic" und Konsorten im Visier haben, doch die detaillierte Bitmap-Grafik schießt dann definitiv den Vogel ab — selten waren Gestirne und feindliche Raumschiffe am Amiga schöner, nie sah man derart gekonnte Manöver oder Zooms!

Wie erwartet ist das Tempo auf einem Standard-500er nicht unbedingt berauschend, schön flott wird's erst, wenn eine Turbokarte unter der Haube tickt. Richtig rasant soll die Action aber am neuen A1200 über den Screen flimmern, schließlich hat Mindscape für diesen Rechner eine spezielle, etwas buntere Version in Planung. Allerdings lassen sich die Bilder auch auf herkömmlichen Modellen schon kaum vom VGA-Original unterscheiden, wenngleich hier und da mal ein paar Farbnuancen fehlen. An Perspektiven (Pilotenkanzel, Außenansicht etc.) herrscht jedoch kein Mangel, und die animierten Zwischensequenzen sind auch alle da: Da wird die Einsatzbesprechung in allen Details mitverfolgt, man sieht die Raumjäger aus den Hangars düsen, und im Todesfall gibt's ein Heldenbegräbnis. Mitunter werden auch ferne Kriegsschauplätze eingeblendet, und selbst über das Treiben des Feindes bleibt man am laufenden. Akustisch überzeugt Wing Commander durch abwechslungsreiche Musikstücke, die der jeweiligen Situation angepaßt sind; etwa dramatische Sounds während der Gefechte bzw. klassische Klänge in ruhigen Momenten. Auch die Soundeffekte können sich hören lassen, bloß auf Sprachausgabe muß man leider verzichten.

Es müßte also schon mit dem Teufel zugehen, wenn Wing Commander demnächst nicht auch am Amiga als Kultspiel gehandelt würde — das Teil ist einfach eine Wucht! Und wer dennoch zögert, sich für den fulminanten Action-Spaß adäquat mit Turbokarte und Festplatte auszustatten, dem sei hiermit verraten, daß bereits an der Umsetzung der beiden Zusatzdisketten „Secret Missions 1 & 2" gestrickt wird. Jetzt überzeugt? (rl)

WING COMMANDER
(MINDSCAPE/ORIGIN)

3D – WELTRAUMACTION

86% „SPITZE!"

GRAFIK	88%
ANIMATION	83%
MUSIK	78%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	87%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 120,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Gerade eben ist „Lotus III" in die Hitparaden gerast, da schickt Gremlin schon den nächsten Boliden auf die Strecke. Am Steuer sitzt der britische Formel I-Weltmeister — und langweilt sich schrecklich.

Und die Konkurrenz schläft doch!

Auf dem Weg zum sicheren Sieg

Da mag der gute Nigel noch so siegessicher von der Packung grinsen, diesmal hat er leider auf die falschen Pferdestärken gesetzt. Dabei fällt es schwer, hier einen Schuldigen auszumachen: Der Rennstall aus Sheffield zählt bekanntlich zu den ersten Adressen im digitalen Motorsport, der Namensgeber ist einer der erfolgreichsten Formel I-Piloten, und das Spiel selbst weist eigentlich keine gravierenden Schwächen auf — „nur" das gewisse Etwas fehlt...

Sobald man sich durch Poster, Autogrammkarte und T-Shirt-Bestellschein bis zum Vorspann durchgewühlt hat, wird man von fetziger Musik auf die kommenden Geschehnisse eingestimmt. Zunächst darf in hübsch gestalteten Menüs zwischen kompletter Saison, Einzelrennen und ein paar Proberunden auf den insgesamt 16 Kursen gewählt werden; bei diesen Trockenübungen ertönt sogar die Stimme des großen Meisters, der einem etwa rät, endlich den nächsten Gang einzulegen. Außerdem kann man seinen Wagen mit verschiedenen Gummis besohlen, ihn windschlüpfriger machen und mit automatischer oder manueller Schaltung ausrüsten; darüberhinaus ist die Abstufung des Getriebes einstellbar.

Wer sich für die ganze Saison angemeldet hat, muß vor jedem Rennen zuerst eine Qualifikationsrunde drehen. Steht die Startposition somit fest, wird losgebrettert, wobei das Geschehen stets aus der Sicht des Fahrers zu sehen ist. Auf dem Screen erscheinen die üblichen Anzeigen für Geschwindigkeit, Drehzahl, eingelegten Gang, Position und Rundennummer, dazu gibt's eine Art Radarschirm, der darüber informiert, wo sich die übrigen elf Teilnehmer gerade aufhalten. Die farbenfrohe 3D-Optik (eine Mischung aus Vektor- und Bitmap-Grafik) bewegt sich blitzschnell und auch halbwegs flüssig, soundmäßig muß man sich im Cockpit allerdings mit gelegentlichen Schepper- und Quietschgeräuschen begnügen; Musik erklingt nur in den Menüs. Ja, und die exakt arbeitende und leicht beherrschbare Stick-Steuerung macht das Gewinnen fast zum Kinderspiel — wer sich einmal vom Feld abgesetzt hat, braucht eigentlich keine Angst mehr vor den lahmen Computergegnern zu haben.

Genau das ist denn auch der wunde Punkt, denn eingebaute Boxenstops hin, fehlender Zwei-Spieler-Modus her: Bei Nigel Mansell will einfach kein rechter Spielspaß aufkommen. Die durch die Bank geglückte technische Umsetzung ändert daran genausowenig wie die beigelegten Gimmicks oder der Trainingsmodus, der hier sinnigerweise „Fahrschule" heißt. Man fährt halt so vor sich hin, doch die Spannung und Dramatik eines Formel I-Rennens, bei dem es auf jeden Millimeter und jede Zehntelsekunde ankommt, sucht man vergebens. Schade, denn sowohl Gremlin als auch der Weltmeister wären ihrem guten Ruf eigentlich ein bißchen mehr schuldig gewesen... (C. Borgmeier)

NIGEL MANSELL
(GREMLIN)
FORMEL 1- RASEREI

66% „SPRÖDE"

GRAFIK	77%
ANIMATION	72%
MUSIK	73%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	61%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Tel. (02324) 55331

Programm		Amiga	IBM
1869	dv	79.95	79.95
A-Train		vorb.	109.95
A.T.A.C.	da	vorb.	99.95
Aces of the Pacific	dv	vorb.	89.95
Aces of the Great War		49.95	49.95
Apidya	da	54.95	54.95
Airbus A320 +		79.95	99.95
B-17 Flying Fortress	da	vorb.	109.95
Bane o .t Cosmic Forge	dv	79.95	79.95
Battle Isle	dv	79.95	79.95
Battle Isle Data Disk	dv	45.95	45.95
Birds of Prey	da	79.95	89.95
Blues Brothers	da	62.95	69.95
Buck Roggers II	dv		89.95
Bumpy's Arcade Fant. +	ml	74.95	
Bundesl Manager prof.	dv	79.95	84.95
California Games II +	ml	62.95	74.95
Carl Lewis Challenge +	da	62.95	74.95
Carriers at War			89.95
Casino	ml	62.95	79.95
Centerbase +	dv	74.95	
Champion of Krynn	da	74.95	74.95
Championchip Manager		62.95	74.95
Centurion Def. of Rom	dv	79.95	
Chessmaster 3000			89.95
Civilisation	dv	89.95	109.95
Codename Iceman		89.95	89.95
Colonels Bequest		89.95	89.95
Conflict Korea (1MB)		79.95	79.95
Conquestador (1MB) +	dv	79.95	79.95
Cool Cros Twins +	ml	62.95	62.95
Crazy Cars 3	ml	62.95	
D-Generation	ml	45.95	49.95
Das schwarze Auge	dv	79.95	89.95
Dagger of Amon Ra	dv		89.95
Dark Half			104.95
Dark Queen of Krynn		74.95	79.95
Der Patrizier (1MB) +	dv	79.95	89.95
Die Hard 2		62.95	74.95
Die Kathedarale	dv	89.95	89.95
Dr.Brain	dv	79.95	89.95
Duck Tales	da	69.95	69.95
Dune (1MB) +	dv	74.95	89.95
Dungeon Master	dv		79.95
Europ. Championsh.92 +		62.95	74.95
Eye o.t Behold. II (1MB)	dv	89.95	89.95

Programm	Amiga	IBM
Halls of Montezuma	62.95	
Harpoon 1.2.1 da	84.95	99.95
Harpoon B.Set 3 (1MB) ml	39.95	39.95
Harpoon B.Set 4 (1MB) ml	39.95	39.95
Harpoon Sen.Editor da	59.95	59.95
Head to Head	79.95	89.95
Hexuma dv	79.95	89.95
History Line 1914 - 1918 dv	79.95	89.95
Ian Botham Cricket	74.95	
Indiana Jones IV dv	89.95	89.95
Indianapolis 500	69.95	79.95
Interna.Sport.Challenge ml	74.95	79.95
Ishar ml	79.95	79.95
Jaguar XJ 220 (1MB) ml	62.95	
Kick off 2 da	59.95	74.95
Kickmoff 2 Gia.o.Eu +	24.95	
Kid Glovers 2 da	69.95	
Killerball	62.95	74.95
King's Bounty	74.95	
Kingd.of Engl.2 (1MB)	89.95	
Kings Quest 5 dv	79.95	109.95
Knights of the Sky da	89.95	99.95
Last Ninja 3 ml	62.95	
Legend of Kyrandia dv	79.95	89.95
Legend of Valour dv	79.95	
Legend of Fairgahail dv	74.95	79.95
Leisure S.L 1 da	79.95	89.95
Leisure S.L 2	89.95	
Leisure S.L 3 dv	89.95	
Leisure S.L 5 dv	79.95	89.95
Lemmings ml	62.95	
Links	84.95	99.95
Links Barton Creek		49.95
Links Bay Hill Club		49.95
Links Bountiful C.	49.95	49.95
Links Firestone C.	49.95	49.95
Links Hyatt D.B.C.		49.95
Links Pinehurst C.		49.95
Links Troon North		49.95
Links Pro 386 da		119.95
Liverpool ml	62.95	
Locomotion dv	62.95	
Loom dv	79.95	79.95
Lord of the Rings dv	79.95	
Lord of the Rings 2 da		84.95
Lotus Esprit Tur.Cha. 2 da	62.95	

Programm	Amiga	IBM
Megatraveller 1	69.95	
Might +Magic 3 + dv	79.95	89.95
Monkey Island dv	79.95	89.95
Monkey Island 2 dv	89.95	89.95
Muds dv	69.95	
No1.Compilation dv	69.95	79.95
Nova 9 (1MB) +	79.95	
Parcific Island dv	69.95	79.95
Paragliding ml	79.95	79.95
Perfect General + dv	84.95	89.95
PGA Golf + da	79.95	84.95
PGA Golf Cource da	41.95	41.95
Pinball Dreams ml	62.95	
Pirates da	69.95	69.95
Plan 9 from o.Space dv	89.95	89.95
Police Qest 3 dv	79.95	89.95
Pools of Darkness	69.95	89.95
Populous / Sim City	69.95	84.95
Ports of Call dv	62.95	84.95
Power Hits + da	62.95	79.95
Push Over ml	62.95	69.95
Railroad Tycoon dv	89.95	99.95
Rebel Racers + dv	69.95	
Red Zone ml	62.95	
Rise of the Dragon dv	89.95	89.95
Robin H.Longb.	79.95	89.95
Sensible Soccer ml	62.95	
Shadowlands + ml	69.95	
Silent Service 2 da	89.95	89.95
Simpsons ml	62.95	
Space 1889	69.95	
Space Max (1MB) dv	69.95	79.95
Space Q. 3 dv	89.95	
Space Q. 4 dv	79.95	
Special Forces da	89.95	99.95
Starb. Supersoccer dv	69.95	79.95
Steel Empire + dv	79.95	84.95
Steve Mcqueen +	62.95	69.95
Super Monaco G.P da	62.95	
Tennis Cup 2 ml	62.95	69.95
Terminator 2 ml	62.95	
Test Drive Coll. da	69.95	
Tetris	49.95	
There finest Hour da	79.95	79.95
Wing Commander dv	79.95	79.95
Zool da	62.95	

JOYSTICKS AMIGA
Competition Pro
SPECIAL 29.95

JOYSTICKS PC QUICK SHOT WARRIOR 5 29.95

MIDI Interf/Music X 99.95

CD ROM
TYP CDD461/01 878,-
TYPCDD461/P 978,-

Speichererweiterung 1.5 MB
Auf Anfrage

Bestellen könnt Ihr telefonisch o. per Post
Mo - Fr 14 - 20 Uhr.
geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM
o. portofrei per Vorkasse (Bar,Scheck)
Ab 150 DM portofrei.
Ab 200 DM 3% Skonto
Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE
Wodantal 37 4320 Hattingen
Tel. (02324) 55331
Tel. (02324) 27104
Fax (02324) 27104

MultiMedia Soft

Computerspiele

Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware!)
Mieten zum Testen, **Zubehör** aller Art!
"Wir bieten mehr als nur leere Worte!"

Computerspiele mieten in:

O-1150 BERLIN, Mark Twain Straße 7
O-5020 ERFURT, Meienbergstraße 20, Tel. 0361-669742
O-5230 SÖMMERDA, Franz Mehring Straße 1, Tel. 03634-42564
O-8046 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239, Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20, Heußweg 67, Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, Wendemuthstraße 57, Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73, Saselerstraße 134 d, Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37, Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT, Waschgrabenstraße 11, Tel. 04561-16189
2440 OLDENBURG, Große Schmutzstraße 4, Tel.04361-1365

4000 DÜSSELDORF, Berta von Suttner Platz/Hbf, Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1, Gravelottestraße 28, Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN, Frauenstraße 23, Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK, Martinistraße 82, Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr.54, Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN, Carl Leverkus Str. 2
5100 AACHEN, Morgensstraße 4, Tel. 0241-407893
5160 DÜREN, Kölnstraße 51, Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT, Mühlgasse 20, Tel. 069-5971494
8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8, Tel. 09431-1720

Wollen auch Sie einen **MultiMedia Soft** - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0241-407893 von 15-19 Uhr

D-DAY

Mit der Landung der Alliierten in der Normandie am 6. Juni 1944 sammelte Loriciel bereits bei der Panzersimulation „Sherman M 4" Erfahrung — jetzt schicken die Franzosen zusätzlich noch Bomber, Fallschirmspringer und Infanteristen in die Schlacht.

FINAL MORNING EDITION
INVASION!

Hier bekommt man also quasi vier Simulationen in einer, und einen Strategieteil obendrein. Aus historischen Gründen setzten wir uns als erstes in den Sherman M 4 — und fühlten uns sofort an den gleichnamigen Software-Oldy erinnert. Das ist vor allem auf die langsame Grafik und den wenig aufregenden Sound zurückzuführen, aber auch sachlich hat sich bis auf die Verbesserung einzelner Funktionen in den letzten zweieinhalb Jahren wenig getan. Wie gehabt liegt der spielerische Schwerpunkt vor allem bei der (Invasions-) Action, wenn die deutsche Artillerie und die Panzersperren am Normandie-Strand überwunden werden müssen. Man kann das Kampfgebiet aber auch mit einer B-17 bombardieren, was leider eher einem Geschicklichkeitstest als einer echten Flugsimulation gleichkommt. Außerdem sind weder die Handhabung noch die stark ruckelnde Optik sonderlich berauschend, obwohl draußen meist nur ein paar Häuschen à la „Afterburner" vorbeizuckeln und alle Jubeljahre mal eine hübsche Brücke.

Nach dieser milden Enttäuschung wirkt der Infanterie-Teil fast wie eine Offenbarung: Er hat eine gewisse Ähnlichkeit mit „Airborne Ranger" und „Special Forces", wobei das kleine Männchen hier allerdings nicht per Stick, sondern indirekt über Icons in der Art von „Lemmings" gesteuert wird. Dem Helden stehen drei verschiedene Waffensorten und ein Radar zur Verfügung, und wenn er keine Lust mehr hat, darf er auch Kaffeepause machen. Das Bindeglied zwischen Himmel und blutgetränkter Erde sind schließlich die Fallschirmspringer; jedoch wird es relativ schnell langweilig, den Jungs via Maus und Icons zu einer sicheren Landung auf den französischen Rübenfeldern zu verhelfen.

Hat man genug von den Einzelmissionen, geht's ans große Ganze — man sitzt als Oberbefehlshaber vor einer übersichtlichen, zoombaren Karte der Normandie und schickt seine Leute kreuz und quer durch die Gegend. Dabei wird man nicht nur von einer Zeitraffer-Funktion, sondern auch noch von einem knappen Dutzend weiterer (Einstell-) Optionen unterstützt, die z.B. die Auswahl der kommandierten Einheiten, das Vorhandensein von Wind, den Realismus der Geschoß-Flugbahnen und die eingeblendeten Infos der diversen Truppenteile betreffen.

Während der Strategie-Part also einen recht ordentlichen Eindruck hinterläßt, sieht's simulationstechnisch eher durchwachsen aus: Am besten schneiden die auch in punkto Steuerung überzeugenden Infanterie- und Panzerschlachten ab, der Luftkrieg ist dagegen ziemlich uninteressant. Zum Ausgleich wurde der Packung gleich noch ein einstündiges (englisches) Video beigelegt, was den Preis allerdings auf stolze 129 Granaten hochschraubte... (mm)

Der B-17 Bomber im Nachteinsatz

Ein Sherman M 4 ist und bleibt ein Sherman M 4

Wo fallen sie denn hin?!

D-DAY
(FUTURA/LORICIEL)
MISCH – SIMULATION
63% „HALBHERZIG"

GRAFIK	66%
ANIMATION	61%
MUSIK	57%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	66%
VARIABEL	
PREIS	DM 129,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

TROLLS

Als hätte man Sonic mit James Pond gekreuzt…

Die Invasion der geklonten Konsolenhelden nimmt und nimmt kein Ende: Nach „Zool" und „Tearaway Thomas" ist nun ein weiterer Verwandter von Segas Turbo-Igel „Sonic" am Amiga aufgetaucht.

Damit's auch schön japanisch aussieht, hat Microvalue die 35 auf sieben Plattformwelten verteilten Level erbarmungslos mit knallbunten Grafiken vollgestopft. Dazu löst fast jeder zweite Schritt des Helden ein wahres Sternchen-Feuerwerk aus, während gleichzeitig hektische Musik und Sound-FX um die Wette hämmern. Achja, der Held: mit seinem lila Haarschopf und dem Knautschgesicht sieht er schwer nach Spielzeugladen aus; passend dazu sammelt er mit Leidenschaft Spielzeug-Puppen ein…

Doch ein gewisser Sammeltrieb gehört in diesem Genre einfach dazu; genau wie die beherzten Sprünge, mit denen sich all die feindlichen Autos, Düsenflieger, Würmer und sonstigen „Ungeheuer" einstampfen lassen. Da die undankbare Brut dabei mit Extras ziemlich geizt, muß man sich zusätzliches Equipment durch das Zerstören unschuldiger Luftballons besorgen. Leider sind die mühsam erhüpften Beigaben wenig berauschend: Bei Zusatz-Energie und -Zeit kann man wenig falsch machen, die Sprungschuhe gingen auch in Ordnung, aber das poplige YoYo ist eher eine Strafe als ein Extra!

Apropos Strafe: Die penible Stick-Steuerung bestraft bereits kleine Fehler mit Energieabzug oder dem Verlust eines der drei Sammler-Leben. Die bombastische, leicht überladen wirkende Präsentation erinnert in vielerlei Hinsicht an die Welt des Sega-Igels — auch durch ihren durchdachten Level-Aufbau und das flüssige Mehrwege-Scrolling. Unterm Strich also kein schlechter, allerdings auch kein überragender „Sonic"-Ableger. (rf)

TROLLS
(FLAIR/MICROVALUE)

HÜPF & SAMMEL

68% „DROLLIG"

GRAFIK	81%
ANIMATION	76%
MUSIK	66%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	70%

FÜR ANFÄNGER

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Special Edition 1992

Vor genau einem Jahr überraschte uns Team 17 mit einem herzhaften Baller-Knaller namens Alien Breed — pünktlich zum Jubiläum folgt nun die preisgünstige Neuauflage mit erhöhtem Fun-Faktor!

Inhaltlich hat sich nichts geändert: Noch immer wird eine Raumstation von außerirdischen Biestern besetzt gehalten, noch immer treten zwei Weltraum-Söldner zur Säuberungsaktion an. Freilich kann man auch alleine durch die multidirektional scrollende Umgebung streifen, zu zweit macht das Alienrösten aber auch doppelt Laune. Ob solo oder im Team, jedenfalls gibt's in den Gängen allerlei Schlüssel, Munitionspakete und Computerterminals zu entdecken, wobei letztere gegen Cash den Zugriff auf Levelkarten und Extrawaffen erlauben.

Soweit, so bekannt — was also ist neu? Na, zum Beispiel klotzt die Edition mit zwölf zusätzlichen Missionen, die sich sowohl grafisch als auch vom Gameplay her von den bereits bekannten unterscheiden. So ist hier mitunter etwas Puzzlearbeit zur Bewältigung

Moderne Aliens

der Aufgaben vonnöten, und im Notfall lassen sich Türen jetzt aufsprengen, so daß man nicht aus Mangel an Schlüsseln aufgeben muß. Der Schwierigkeitsgrad hat zwar leicht zugelegt, aufgrund des Paßwortsystems ist eine Besichtigungstour durch die hinteren Katakomben aber trotzdem kein Ding der Unmöglichkeit. Wäre ja auch zu schade, schließlich sieht die Grafik hier überall toll aus und vermittelt zusammen mit der stimmungsvollen Soundkulisse eine richtige Grusel-Atmosphäre.

Die neuerdings verkürzten Ladezeiten kommen dem Spielspaß ebenfalls entgegen, die etwas höhere Gesamtwertung ist also durchaus verdient. Na, und bei dem Sparpreis können selbst Besitzer des „Originals" bedenkenlos zugreifen! (rl)

Sei gegrillt, Alien!

ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1992	
LABYRINTH-ACTION	
80% „BIESTIG"	
GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	72%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	82%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 29,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Der Doppel-Flop

In Deutschland blieb uns die Filmvorlage bislang erspart — selten zeigte sich Kim Basinger von einer derart uncoolen Seite wie in diesem krusen Mix aus Zeichentrick und Realfilm. Mit der Umsetzung haben wir leider nicht so viel Glück...

...dafür sorgt wieder mal Oceans ungebremster Lizenz-Drang. Dabei hat die Story schon im Kino keiner kapiert: Da gibt es eine Parallelwelt voller Comicfiguren, die Cool World. Die dort lebenden Doodles mopsen alle möglichen Gegenstände aus unserer Realität, was zu einer Störung des kosmischen Gleichgewichts führt. Sexy Kim hat zwar im Streifen noch ganz anderes im Sinn, ihr Auftritt am Monitor beschränkt sich jedoch quasi auf die Loadingscreen. Schlau von ihr, mit dem was folgt, nicht viel zu tun haben zu wollen.

Im Spiel selbst soll nämlich der Polizist Harris die kosmische Ordnung wiederherstellen, indem er das Diebesgut mit einem „Handy Pen" (so 'ne Art Staubsauger) aufsaugt und zurück Richtung Erde schickt. Das findet auf horizontal nach links und rechts scrollenden Straßen statt, wobei sich im Vorder- und Hintergrund Zugänge zu weiteren Wegen befinden. Weil Harris den Handy Pen aber erstmal finden muß, ist er am Anfang der insgesamt 16 Level nur damit beschäftigt, langweilige Gegner umzupusten, die langweilige Münzen hinterlassen, mit denen sich langweilige Levelausgangs-Wächter bestechen lassen. Kommt Euch das alles vielleicht ein bißchen langweilig vor? Bingo!

Passend dazu gibt's langweilige Grafik im Stil der „Simpsons", die mit Farben knausert, aber immerhin ganz brauchbar animiert ist. Musik und Soundeffekte sind akzeptabel, und die Steuerung ist sogar recht ordentlich — doch beim Gameplay ist das Verfalldatum längst abgelaufen. (C.Borgmeier)

Wenn das mal Kim sieht...

COOL WORLD (OCEAN)	
COMIC-ACTION	
38% „AUSGESAUGT"	
GRAFIK	57%
ANIMATION	64%
MUSIK	60%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	29%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

DARK
Darauf hat die Adventure-Welt gewartet: Cyberdreams Edelschocker im gigerschen Alien-Outfit schickt sich an, nach den DOSen-Usern nun auch den Freunden der „Freundin" das Gruseln zu lehren…

Und weil es sich hier um eine schicke 1:1-Umsetzung handelt, ist das auch durchaus Grund zur Freude. Freilich schwimmt ein ganz beträchtliches Haar in der Suppe, denn um die ungewöhnliche Auflösung von 320 x 400 Bildpunkten darzustellen, greift der Amiga auf den Flimmermodus (Interlace) zurück — ein Manko, das sich bei den Grafiken noch in Grenzen hält, die Entzifferung der diversen Scrolltexte jedoch zur augenfeindlichen Tortur werden läßt. Eine Flickerfixer-Karte wirkt da natürlich wahre Wunder, zur Not tut's glücklicherweise aber auch ein etwas größerer Abstand zum Monitor.

Ansonsten blieb alles beim Alten: Buchautor Mike Dawson legt sich eine uralte Villa als schriftstellerisches Refugium zu, hat aber nicht bedacht, daß derlei Gemäuer oft und gern von schaurigen Unwesen heimgesucht werden. In diesem Fall handelt es sich um finstere Außerirdische, die über ein hauseigenes Dimensionstor mit unserer Welt in Verbindung stehen. Um Mutter Erde besser erobern zu können, pflanzen die ekligen Schurken einen bösartigen Embryo unter Mikes Schädeldecke, der drei Tage später schlüpfen wird — und schon tickt die Echtzeituhr…

Wunderschön gräßliche Optik ist im wesentlichen der Stoff, aus dem die Cyber-(Alp)träume sind, doch so richtig furchterregend werden die sechzehnfarbigen Bilder erst, sobald der unfreiwillige Held den heimischen Herd verläßt: Während sich die gewohnte Welt zwar hübsch detailliert und stimmungsvoll präsentiert, sieht man nach dem Wechsel in die Fremddimension sofort, daß der Schweizer Maler und Alien-Vater H. R. Giger hinter den Invasionsplänen steckt. Die Animationen können jedoch den hohen Grafikstandard nicht ganz halten, ruckelt sich Mike doch ganz schön einen ab, wenn er durch die 3D-Räume schreitet. Aber das tat er am PC auch schon, und immerhin erkauften uns die Hersteller damit eine spielbare Geschwindigkeit.

Abgesehen von der Disk-Wechselei für Nicht-Festplattler schrieben die Jungs das Wort „Spielbarkeit" überhaupt ganz groß, denn die bequeme Maussteuerung (normalerweise verstecktes Inventory am oberen Screenrand sowie eingängiger Multifunktions-Cursor) hat man ruckzuck intus. Auch die knobeligen, wenngleich nicht allzuschweren Rätsel tragen ihren Teil zum Gameplay bei: Die meisten Logeleien basieren hier auf dem originellen Konzept, daß die irdische Wirklichkeit den Alien-Alltag widerspiegelt, wodurch Geschehnisse auf beiden Seiten Auswirkungen haben. Untermalt wird das Schauerstück von vielen gruseligen Musiktracks, realistischen FX und astreiner deutscher Sprachausgabe. In (nicht immer stolperfreiem) Deutsch präsentieren sich auch die Screentexte, und sogar frischgebackene A1200-Besitzer können den „dunklen Samen" ihrer Neuerwerbung einpflanzen.

Fazit: Wer kein ausgesprochener Flacker-Allergiker ist, darf sich auf feinen Digi-Horror freuen! (jn)

DARK SEED
(CYBERDREAMS/MIRAGE)

HORROR – ADVENTURE

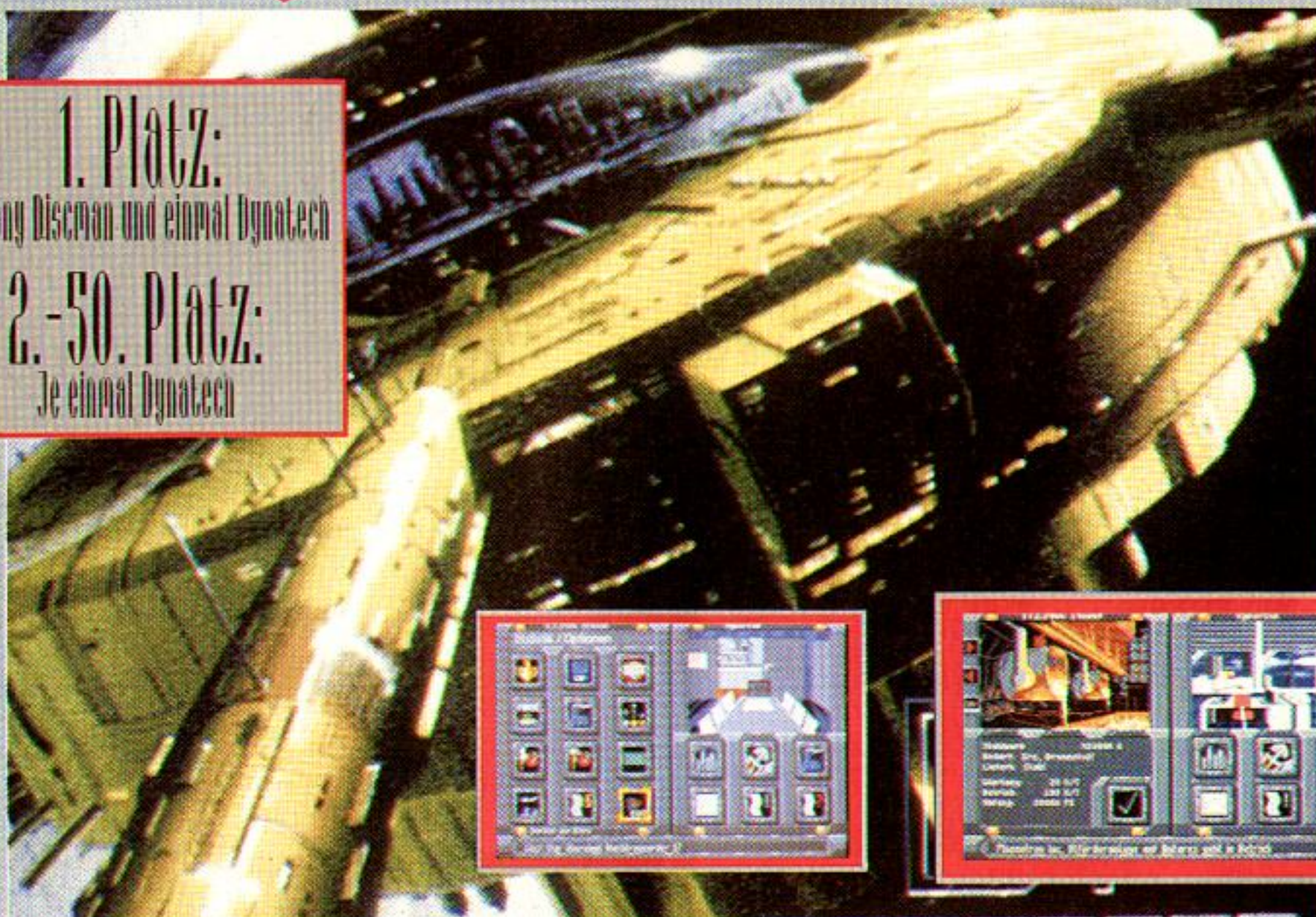
GRAFIK	80%
ANIMATION	51%
MUSIK	83%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	77%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	7 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Vorausschauende Unternehmer wissen, daß das Überleben im Wirtschaftsdschungel immer schwieriger wird — und vorausschauende Joker-Leser ahnen sicher schon, daß sie hier ganz leicht fette Gewinne abgreifen können!

Der Wettbewerb für zukunftsorientierte Wettbewerber:

Die Dynatech-Competition

Tolle Einleitung, nur auf Anhieb vielleicht ein bißchen schwer zu verstehen. Doch als Fachblatt für Verständnislose sorgen wir sofort für Aufklärung: Wer auch morgen noch am Markt vertreten sein will, sollte sich doch am besten bereits heute auf die Chancen und Gefahren vorbereiten, die die Welt von übermorgen bereithält, stimmt's? Und wie von selbst kommt da Dynatech ins Spiel — Magic Bytes' futuristische Wirtschaftssimulation, bei der sich ein oder zwei menschliche Kapitalisten mit 19 Computer-JRs herumbalgen dürfen, gegen die der ölige TV-Tyrann wie ein versponnener Heilsarmee-General wirkt. Das interplanetarische Handelsspiel bietet aber nicht nur einen Splitscreen, 19 verschiedene Frachtraumschiffe und alle möglichen Warensorten, sondern vor allem vortreffliche Gelegenheit zu einem knackigen Preisausschreiben:

50 Wirtschafts-Tycoone der Zukunft bekommen nämlich bereits hier und heute Gelegenheit, je ein Exemplar von Dynatech zu ergattern; darüberhinaus wartet ein Sony Discman (CD-Walkman) auf den JR unter den JRs. Im Interesse einer schnellstmöglichen Lagerräumung (Platz ist Geld!) wäre uns sehr daran gelegen, wenn wir diesen Warenbestand alsbald zu Euch rüberschieben könnten. Dafür benötigen wir allerdings ein paar klitzekleine Angaben, hier kommt gleich die wichtigste...

Was bedeutet eigentlich Dynatech?

A) Es ist der englische Fachbegriff für Dynamik.

B) Es ist ein intergalaktischer Handelskonzern.

C) Es ist eine Recycling-Firma für Fahrrad-Dynamos.

Der richtige Buchstabe sollte sich auf einer frankierten Postkarte befinden, die a) Eure, b) unsere Adresse enthält und c) bis zum 15.1.1993 (Einsendeschluß) bei uns eingetrudelt ist. Wir wissen zwar nicht, wie der Rechtsweg im Jahre 2550 aussieht, aber vorläufig ist er jedenfalls noch ausgeschlossen, genauso die Mitarbeiter von Magic Bytes und die des Joker Verlags. Keinesfalls ausgeschlossen ist dagegen Madame Fortuna — möge sie Euch hold sein!

Joker Verlag
„Dynatech-Competition"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Massenweise AMIGA-Neuheiten

zum Aktionspreis von

sagenhaften

3,80 DM Stück

Besteht ein Programm aus mehr als einer Diskette, so ist die Disk-Anzahl jeweils gesondert vermerkt. **Bitte geben Sie bei Bestellungen nur die entsprechende Bestell-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.**

Bestell-Nr.

- 1101 **Tools zum Betriebssystem 2.0**
- 1102 **ImageLab,ILBM2Image,Surf** -3 Grafikutilities
- 1103 10 Utilities z.B. **KugelED,ShellMenu,RasterLab**
- 1104 **SBall,MegaBall,Mosaic,FamilySol,Amiga-Tration** 5 super Spiele
- 1105 **Tron** und **Pharao** 2 Strategiespiele
- 1106 mehrere lange **Musikdemos!** Super Qualität!
- 1107 Ein super **Erdkunde-Programm** zum Erlernen und Überprüfen von länderspezifischen Daten!
- 1108 **PolyDat, bBase II** -Datei- und Adressverwaltung
- 1109 12 kleine Hilfsprogramme z.B. **PD-Menu,Boottool**
- 1110 **LabelPrint**-Etikettendruck,**PrintStudio**-Druck v. IFF-Bildern,**Städle**-Postleitzahlenverzeichnis
- 1111 **Space-Poker-Spiel,Manta-Witze,CassCalc**
- 1112 6 Programme **z.B. Adressdatei,Druck v. Cas-setten-Hüllen**
- 1113 **Video-Label-Master**
- 1114 **Dateiverwaltung,Galgenvogel**-Spiel,**Klimadiagr.**
- 1115 **2 Viruskiller** sowie **2 Grafikdemos**
- 1116 **Virus im Computer** - Bildergeschichte m. Musik
- 1117 **Grafikmaschine,Imploder-Datenkomprimierer, Albert**- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
- 1118 **Übersetzungsprogramm englisch-deutsch**
- 1119 **Beethoven** - Demoversion unserer Vollversion
- 1120 **Intromaker** - zum Erstellen eigener Intros
- 1121 **Star-Trek**-Spiel bestehend aus 2 Disks !
- 1122 **6 kleine Denkspiele**
- 1123 **6 Quiz- und Denkspiele**
- 1124 **Spacewar,Running,Headgames,Down**.-4Spiele
- 1125 **Treasure Search,Missile-Com** - 2 Action-Games
- 1126 **Metro** und **Zon** - 2 super Action-Games
- 1127 **Ligaverwaltung** - neue Version
- 1128 **Archiv** - ein tolles Weltraum-Abenteuer
- 1129 **Aquarium**- Datenverwaltung der Fish-Serie
- 1130 **FibuMaster** - Verwalten von Ein- u. Ausgaben
- 1131 **Imperium** - Strategiespiel
- 1132 **MED** - komplexer Musik-Editor
- 1133 **MED-Songs** - mit MED erstellte Musikstücke
- 1134 **Post V1.5** - neue Version des Postscript-Interpreters
- 1135 **Wordpuzzle,Air Ace,Triangle** - 3 Spiele
- 1136 **Dice - C-Entwicklungssystem,Mosaik**- Spiel
- 1137 **Text Plus - Textverarbeitung**, leicht bedienbar
- 1138 **Cross** - erstellt Kreuzworträtsel, **Picture Editor** kleines Malprogramm
- 1139 **ILBM - Tool** mit vielen IFF-Funktionen
- 1140 **Up & Down,Humartia** - 2 Spiele + **Telek.-Progr.**
- 1141 **Disk Print**-Labeldruck. **SBall** u. **Tron**- 2 Spiele
- 1142 **Conquest**-Kriegsstrategiespiel, **Zoom**-komprimiert ganze Disketten
- 1143 **CHS** - unixähnliches Supershell + Anwenderpr.
- 1144 **Happy Song** - Musikstücke mit MED erstellt !
- 1145 **Fix Disk** - verbesserter Diskdoctor
- 1146 **Print Studio**-Druckprogr.,P-Copy-Kopierprogr.
- 1147 **NGTC - Star-Trek- Quiz** besehend aus 2 Disks!
- 1148 **DIR-Work** -komfortables Arbeiten mit dem CLI
- 1149 **Wonder Sound** -Harmonie-Instrumente-Designer
- 1150 **Superplay** -Soundplayer,**Zero-Virus III** -Anti-Virus-Programm,**Tic Tac Toe -Spiel**
- 1151 **Bastelprogramm einer Ritterburg** zum Ausdrucken, bestehend aus 3 Disketten!
- 1152 **Skyblitz,Spinvaders,Grubgrabbe** -3 tolle Games
- 1153 **Balloonacy, Atishoo** - wieder 2 Games
- 1154 verschiedene **Puzzle-Spiele**
- 1155 **Wörtersammlung und Benutzerlexikon** für das Programm "Rechtschreib-Profi"von Data-Becker
- 1156 **6 neue Anti-Virus-Programme**
- 1157 **Sprachenverwaltung aller Art, Vokabeltrainer**
- 1158 **Dart-Punkte-Verwaltung**
- 1159 **Tischtennis,Baller- u. Geschicklichkeitsspiele**
- 1160 **Domino** sowie 2 weitere Strategiespiele
- 1161 **Pokerautomat,Kniffel** und 4 weitere Spiele
- 1162 **Snakes u. Ladders** sowie **Dick Dynamite**, 2 tolle Spiele für mehrere Mitspieler
- 1163 **2 Spiele ähnlich Memory**
- 1164 **STU** -gutes Schießspiel und **Crunchman**
- 1165 **Amos-Paint** - ein sehr gutes Malprogramm
- 1166 **Jam Lab** - Midi-Keyboard-Programm
- 1167 **Artikel Datei** - Zeitschriftenkatalog
- 1168 **Star AM Plan** - elektron. Tabellenkalkulation
- 1169 **DiaLabel** -Labeldruck für Dias mit Grafik
- 1170 **Starlight** - Astronomieprogramm
- 1171 **Hermann der User** - lustiges Animationsdemo!
- 1172 **Bildershow**
- 1173 **Ligaprogramm,Flash Copy** und **Fileeditor**
- 1174 **Labelstar** - Druck von Labels jeder Größe. **1 Kartenspiel + Cli-Shell-Kommandos**
- 1175 **Datei + Zeit**- gibt Uhrzeit in deutscher Sprache aus
- 1176 **Viele Musikstücke auf 2 Disketten !**
- 1177 **VirusChecker V2.2,Vector-Detector,CliKK**
- 1178 **AK Lotto-Verwaltung,Space Archiv** - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten
- 1179 **B2 Midi** - notenorientiertes Midi-Musikprogramm
- 1180 **Medomania 2** - 8 Musikstücke
- 1181 **VirusX 4.0** und ein **Cassettendruck-Programm**
- 1182 **Silence Frontiers** - Strategiespiel
- 1183 **Alien Force** - sehr gutes Spiel
- 1184 **Moleküle-Animation**
- 1185 **DaVinci** - Malprogramm,**Size-Checker-A.-Virus**
- 1186 **Beat Stomper** - Computer-Schlagzeug
- 1187 **Easyprint** -Druckerhilfsprogramm für Epson-Drucker (9 und 24 Nadler)
- 1188 **Mastermind,Dominos,IT's Logic**- 3 Denkspiele
- 1189 **Conquest,Ami Omega,Rome**- 3 Strategiespiele
- 1190 **Musik- und Grafikdemos.** Sehr gut!
- 1191 **Shuggle Ball** mit Zweispieler-Modus
- 1192 **Tools 2.0** - noch einmal hilfreiche 2.0-Utilities
- 1193 **ACME** - Strategiespiel
- 1194 **Dolmetsche**- Übersetzungsprogramm
- 1195 **DrawMap** -erstellt von jeder Fläche der Erde eine entsprechende Karte
- 1196 **Spedogram,D-Sound,Audioscope** - 3 Programme rund um die Amiga-Sound-Bearbeitung
- 1197 **Evil-Tower** - ein tolles Abenteuer-Spiel
- 1198 **Chess** - Schachprogramm
- 1199 **Blitz** und **LunaLander**- 2 Spiele
- 1200 **Amiga-Bücher- u. Filmverwaltungsprogramm**
- 1201 **HP-Deskjet-Fonts** und Anwenderhilfen
- 1202 **Argus Copy** - Kopierprogramm
- 1203 **Vortex** - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
- 1204 **Cheat Sheet** - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen,C-Manual-kompletter C-Kurs
- 1205 **Das Erbe - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel !**

Wählen Sie aus über 100 Disketten!

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer !
Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint,Geo,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer,Diskspeed,Rechentrainer,Roll On, Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Drip-Game,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator, Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik und viele andere Programme !

100 Programme

KOMPLETTPREIS nur **89,- DM**

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

Inhalt: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hinuris,Blox,Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns,Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids,SYS,Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

DELUXE-BENCH

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI 1.3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimierten Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke,Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger,Textverarbeitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilmaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw...

nur **29,90 DM**

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,Beatstomper,Superprint,Moleküldatenbank,R.O.M.,Mandelbrot,ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein,DaVinci,Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Gravattack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX ,Datei 2.15,Etikettendruck,StarLabel2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart, Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan

KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthält z.B. Trucking,Mechforce,Roboter,Würfel-Poker,Reaktor,Fußballmanager,Eishockeymanager,Headgames,Cobra,The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Peters Quest,Raumstation,Drip Game,Gruft,Move,Run for Gold,Roll on,Puzzle,Steinschlag,Halma,Tennis,Space Battle,Space War,Missile Command,Jumpy,Supersensor,Cosmoroids,Running,Downhill,Pyramide,Skat und viele andere !

105 SPIELE

KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

DTP-BILDER PAKET

10 Disks randvoll mit Kleingrafiken für alle Anlässe!

KOMPLETTPREIS nur **39,- DM**

FONTS-PAKET

10 Disks randvoll mit Schriften für Textverarbeitungen etc.

KOMPLETT nur **39,- DM**

HARDWARE

Artikel	Preis
3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,-DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	125,-DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr	59,-DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschaltbar	219,-DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	269,-DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,-DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,inklusive ROM V1.3	98,-DM
KICKSTART-ROM V1.3	59,-DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,-DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,-DM
MAUS-MATTE	7,-DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,-DM
1MB-RAM-KARTE FÜR A500PLUS	99,-DM

FARBBÄNDER:

Farbband	Preis
STAR LC10	DM 9,90
STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus	DM 14,95
EPSON LQ 500-850	DM 11,95

SUPERPACK 60

60 Programme der Spitzenklasse !

enthalten sind z.B. Return to Earth,Kampf um Eriador,Broker,Paranoid,LuckyLoser,Faktura,MS Text,Videodatei,Plattenliste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,Star Trek,Label,Amiga-Paint,Giroman,Printutility,Blizzard,Virus Control,Tetrix,Moria,Mechforce,Peters Quest,Billard,D-Sort II,Universaldatei,Quickmenü,Diskey,Astronomie,Superprint,Atlantis,Schach,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur **79,- DM**

EINSTEIGERPAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programmen - **10 Disks**

KOMPLETTPREIS nur **39,- DM**

SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer, ABACUS,Fields,Elemente,Moleküledatenbank,QuizMaster

komplett in deutsch nur **35,-DM**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

Produkt	Beschreibung	Preis
ÜBERSETZE	übersetzt englische Texte(z.B. Anleitungen) ins Deutsche	27,-DM
DER EINSTIEG	380 Seiten geballte Informationen , Tips& Tricks inkl. 2 Disks!	49,-DM
IFF-MUSIK-PAKET	über 800 Samples (Ins-trumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Inklusive Soundbearbeitungs-Programm! Insges. 10 Disks	69,-DM
PC-HANDLER	konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format!	67,-DM
TRANS-DAT	Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln!	29,90 DM
TURBOPRINT PROFESSIONEL	DAS AMIGA-DRUCKPROGRAMM	139,- DM
TURBOPRINT II	für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi	78,- DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS	(neue Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software	75,-DM
LANGUAGE MASTER	Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar	49,- DM
DSORT-PRO	Diskettenverwaltung mit Etikettendruck und Listenerstellung	19,- DM
BRIEFKOPF	zum Erstellen von eigenen Briefköpfen inkl. Serienbrieffunktion	19,- DM
VIDEOPRO	professionelle Videoverwaltung mit Druckoption	29,- DM
MOVIE-MAKER	erstellen Sie Ihre eigenen Animationen!	29,- DM

LEERDISKETTEN

Menge		3,5" 2DD	3,5" 2HD	5,25" 2D	5,25" 2HD
10	Stück DM	8,50	16,90	4,90	11,50
50	Stück DM	40,00	80,00	22,50	50,00
100	Stück DM	79,00	150,00	42,00	95,00
400	Stück DM	308,00	580,00	156,00	360,00

ABC-SOFT
Lange Str.84
D- 4930 Detmold

! ACHTUNG !
Neue Anschrift und Rufnummer

TEL. 05231/97030
FAX 05231/970333
Btx *ABC-SOFT#

Übrigens: Wir vermieten Computerspiele für Amiga,PC, Atari,C64 und Spielekonsolen.
Besuchen Sie uns in unserem Computershop!

Unsere Versandkosten: NN 8,50 DM - bar,Scheck 6,-DM - Ausland 20,-DM. Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht

Tja, da zählt unser altes Jahrtausend jetzt tatsächlich bereits 993 Lenze. Verglichen mit uns ist das freilich wenig, denn wir zählen schon einige Tausend — wohlgemerkt Postkarten, nicht Jahre! Das dafür Monat für Monat und nicht bloß im Lenz. Ergibt das jetzt eigentlich Sinn?

Naja, sinnvolle Einleitungen waren eigentlich noch nie unsere Stärke, Hauptsache, wir können addieren. Mit Hilfe mehrerer Rechenschieber, vielfältiger Computer und diverser Finger hat's auch diesmal wieder geklappt, weshalb wir Euch hiermit über die neuesten Charts und (Fehl)-Starts des Softwaremarktes in Kenntnis setzen können. So geht etwa ein Paar herzlicher Glühstrümpfe an Software 2000, konnte ihr Kicker-Champion doch inzwischen eine unangefochtene Silbermedaille zwischen die Pfosten Eurer Top Twenty treten. Andererseits begrüßen wir drei Neulinge, von denen aber nur „LOTUS III" eine wirkliche Novität ist, die beiden übrigen Gipfelstürmer sind lediglich ins Oberhaus zurückgekehrt.

In der Handelskammer tummeln sich nun endlich und verdientermaßen putzige Humanisten auf den vorderen Sesseln, und die Pinball-Spezis von 21st Century Entertainment haben derzeit gleich zwei Vertreter im Verkaufsparlament. Daß sowohl die einen wie auch die anderen in den gewohnt kurzlebigen Leaser Charts der Verleihfirma Soft & Sound (nur drei altgediente Veteranen konnten sich ins neue Jahr hinüberretten) gewichtige Worte mitreden, braucht also niemanden zu erstaunen.

Soweit es die Liste der tollsten Psygnosis-Games angeht (nächstes Mal ist SSI geboten), kann höchstens das Fehlen des Klassikers „Barbarian" verblüffen, aber wir hatten uns schließlich darauf geeinigt, daß nur Games in die Wertung kommen, die noch lieferbar sind. Hinsichtlich Richys und Joes persönlichen Software-Gruselkabinetten mag sich aber schon der eine oder andere verwundert die Kullerchen reiben. Macht nix, denn bereits im Februar präsentieren Borgi und Tricky Wörni ihre hoffentlich augenfreundliche Müllsack-Kollektion!

Doch Müllsack hin, Borgi her — Tatsache ist, daß unsere Charts mit Euren Zuschriften stehen und fallen, zählen und lallen. Anders gesagt: Die Postkarten-Öltanks müssen wieder voll werden, Jungs und Mädels! Menschen, Orks und Hunde, die uns eine Liste ihrer aktuellen Lieblingsspiele einschicken, sind ebenfalls gern gesehene Brieffreunde — zum Beweis verlosen wir wieder unter ALLEN Einsendern drei todschicke Sammelordner sowie drei tödlich feine Games:

1 x Alcatraz
1 x Bundesliga Manager Prof.
1 x Red Baron

Müßt Ihr haben? Sollt Ihr haben! Ja, sogar Euren Wunschgewinn dürft Ihr auf dem Schrieb verewigen — im Falle eines Knalles werden wir ihn selbstmurmelnd berücksichtigen. Aber umsonst ist bekanntlich nicht mal der Tod (schließlich kostet er das Leben), weshalb zukünftige Glückskinder zumindest eine Postkarte samt Briefmarke besitzen sollten und Ihren Absender auswendig wissen müssen. Wenn Ihr dann noch die Zieladresse kennt, erhöht das Eure Siegeschancen nochmals drastisch, weshalb wir damit nicht länger hinter dem Berg halten wollen:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DIE TOLLSTEN GAMES VON PSYGNOSIS

1.	LEMMINGS	90%
2.	BEAST III	86%
3.	BILL'S TOMATO GAME	82%
4.	RED ZONE	78%
5.	LEANDER	74%
6.	OBITUS	73%
7.	AQUAVENTURA	72%
8.	ORK	71%
9.	ARMOUR-GEDDON	69%
10.	AIR SUPPORT	68%

DIE GROSSEN 10

1.	(1)	MONKEY ISLAND	35
2.	(2)	LEMMINGS	29
3.	(4)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	18
4.	(5)	MONKEY ISLAND II	18
5.	(3)	POPULOUS II	16
6.	(6)	PIRATES!	7
7.	(7)	LOTUS TURBO II	7
8.	(8)	PINBALL DREAMS	7
9.	(9)	BATTLE ISLE	3
10.	(10)	FORMULA 1 GRAND PRIX	3

TOP LEASER

1.	(-)	THE HUMANS
2.	(-)	PINBALL FANTASIES
3.	(-)	LOTUS III
4.	(-)	SENSIBLE SOCCER 92/93
5.	(-)	CAMPAIGN
6.	(-)	LEGEND OF KYRANDIA
7.	(4)	CIVILIZATION
8.	(1)	1869
9.	(2)	DER PATRIZIER
10.	(-)	RAMPART

PERSONAL HIT SHIT

Richy

1. TOP BANANA
2. YOLANDA
3. KILLERBALL
4. ARMALYTE
5. 3D CONSTRUCTION KIT II

Joe

1. EINMAL KANZLER SEIN
2. CONFLICT: MIDDLE EAST
3. PROJEKT IKARUS
4. HEIMDALL
5. KING'S QUEST V

TOP TWENTY

Platz	(Vormonat)	Titel
1.	(1)	MONKEY ISLAND II
2.	(3)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3.	(2)	PINBALL DREAMS
4.	(7)	MAD TV
5.	(6)	LEMMINGS
6.	(10)	TURRICAN 2
7.	(5)	MONKEY ISLAND
8.	(8)	SENSIBLE SOCCER
9.	(9)	RAILROAD TYCOON
10.	(14)	LOTUS TURBO II
11.	(13)	DER PATRIZIER
12.	(16)	CIVILIZATION
13.	(4)	POPULOUS II
14.	(-)	PIRATES!
15.	(15)	SIM CITY
16.	(19)	1869
17.	(-)	LOTUS TURBO III
18.	(17)	BATTLE ISLE
19.	(20)	APIDYA
20.	(-)	SPEEDBALL II

TOP MEDIA CONTROL

Platz	(Vormonat)	Titel
1.	(1)	DER PATRIZIER
2.	(18)	LOTUS III
3.	(2)	1869
4.	(5)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5.	(6)	SENSIBLE SOCCER
6.	(3)	CIVILIZATION
7.	(4)	MONKEY ISLAND II
8.	(-)	PINBALL FANTASIES
9.	(-)	THE HUMANS
10.	(7)	AIRBUS A320
11.	(8)	PINBALL DREAMS
12.	(10)	FORMULA 1 GRAND PRIX
13.	(9)	BATTLE ISLE
14.	(14)	LEMMINGS
15.	(20)	FIRE & ICE
16.	(12)	EPIC
17.	(19)	MAD TV
18.	(19)	DYNABLASTER
19.	(13)	ESPANA '92
20.	(-)	ZOOL

Der Durchbruch: Hanse

Von manchen Leuten, deren Name früher in aller Munde war, hat man schon lange nichts mehr gehört. Neugierig, wie wir nunmal sind, haben wir uns auf die Suche nach der verschollenen Prominenz begeben — hier ist unser erstes Fundstück!

WAS MACHT EIGENTLICH

Bei seiner Geburt am 30. November 1956 in Kassel war Ralf Glau natürlich noch nicht besonders berühmt, auch 1983, als er anfing, sich mit Computern zu beschäftigen, hatte sich daran wenig geändert. Ins Rampenlicht trat er erst 1986 mit der feuchtfröhlichen Wirtschaftssimulation „Hanse", der bereits ein Jahr darauf der Handels- und Strategie-Mix „Vermeer" folgte. Weitere zwölf Monate später veräppelte er sein Leib- und Magen-Genre mit „Yuppi's Revenge"; danach leistete er noch Entwicklungs-Hilfe für „Die Reederei", „Das Haus" und „Das Magazin". Seither ist es relativ still um ihn geworden, doch das könnte bald wieder anders werden: Als wir Ralf auf der W.O.C. in Frankfurt trafen, zeigte er uns sein neues Projekt „Elisabeth I." — selbstverständlich eine Wirtschaftssimulation!

AJ: ***Ralf, dein letztes Programm liegt vier Jahre zurück. Was hast du inzwischen angestellt? Etwa deine erste Million durchgebracht?***

RG: Schön wär's, aber nein, ich hab mich um mein Studium gekümmert — deshalb darf ich mich jetzt auch „Diplom-Designer Fachrichtung Produktdesign" nennen.

AJ: ***Tolle Sache! Was ist das eigentlich?!***

RG: Na ja, unter anderem war ich an Projekten beteiligt, bei denen verschiedene Gestaltungs- und Ausstattungsvarianten für Industriegüter wie z.B. Autos oder Krankenhausreinigungswagen erarbeitet und dann die Kundenreaktionen getestet wurden.

AJ: ***Dabei wirst du aber kaum deinen Amiga benutzt haben, oder?***

RG: Nee, für experimentelle Konstruktions-Grafiken hatten wir an der Uni einen Großrechner, bei den normalen Zeichnungen und kleineren Bildern tut's natürlich auch ein gewöhnlicher PC.

AJ: ***Viele Leser dürften dich noch von „Hanse" und „Vermeer" her kennen. Dein drittes Werk, „Yuppi's Revenge" ist dagegen ziemlich untergegangen. Woran lag's deiner Meinung nach?***

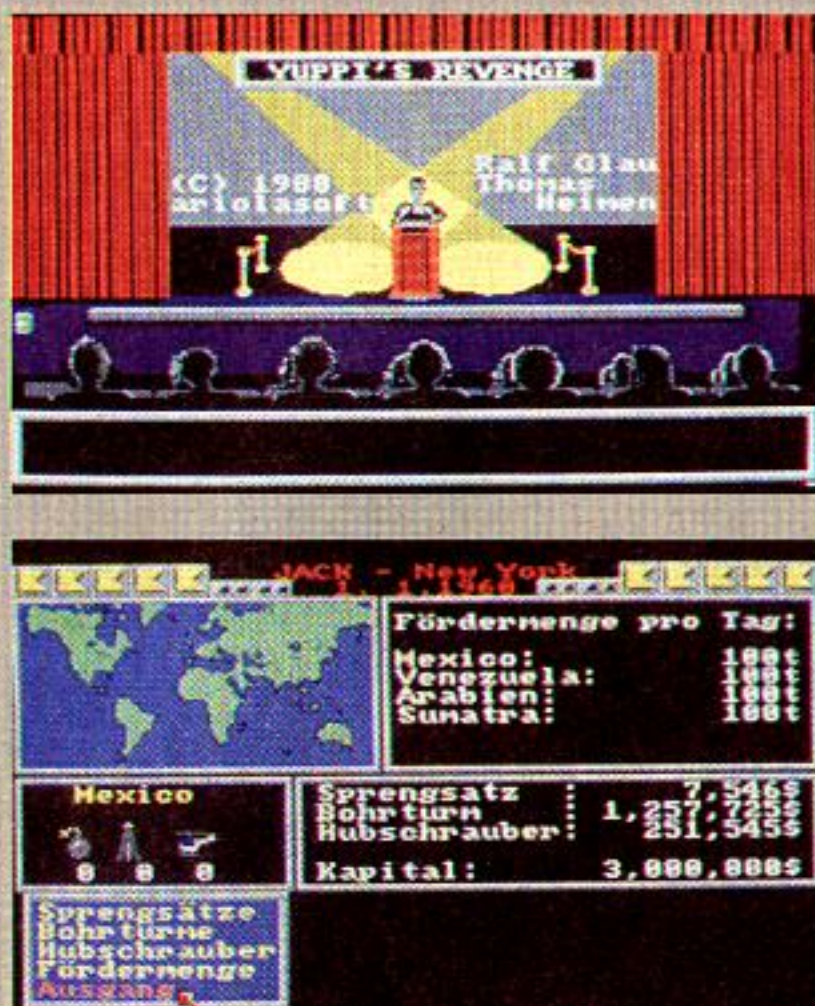
RG: Der Grund hieß damals schlicht und ergreifend „Oil Imperium". Dieses Game hatte nämlich dasselbe Thema, war aber grafisch besser und hat sich daher auch besser verkauft.

AJ: ***Na, inzwischen ist das ja Schnee von vorgestern. Demnächst willst du mit „Elisabeth I." Furore machen — hier und jetzt hast du die einmalige Gelegenheit, dafür ein bißchen die Werbetrommel zu rühren!***

RG: Oh, „Elisabeth I." wird wahnsinnig komplex. Es ist mehr eine Historien- als eine Wirtschafts-Simulation, wo man um gesellschaftliches Ansehen und wirtschaftlichen Einfluß kämpfen muß. Es gibt sehr viele Entscheidungsmöglichkeiten, und alle Faktoren sind über weit verzweigte Strukturen miteinander verbunden. Allein für die geschichtliche Recherche habe ich ein ganzes Jahr gebraucht, jede Woche mindestens zwei bis drei Tage.

AJ: ***Und wie lange hast Du am Spiel selbst gesessen?***

RG: Gut anderthalb Jahre, doch ich muß gleich dazusagen, daß ich diesmal nur fürs Gamedesign verantwortlich bin, also für das Aus-

Der zweite Streich: Vermeer

RALF GLAU?

Im rauhen Ölgeschäft untergegangen: Yuppi's Revenge

Ralf Glau (rechts) im Gespräch

tüfteln und Programmieren der Spiel-Logik. Früher hab ich mich daneben noch um die Grafik gekümmert, was mir hier die Leute von Ascon abnehmen, die das Spiel auch herausbringen werden. Die haben sogar professionelle Zeichentrick-Animateure, die das sicher besser können als ich.

AJ: ***Du scheinst ja von der Zusammenarbeit mit Ascon sehr angetan zu sein?***

RG: Ja, so ein Projekt wächst sehr schnell ins Uferlose, und das kann man alleine einfach nicht mehr überblicken. Aber Ascon hat sich ja bereits mit „Der Patrizier" als kompetenter Spezialist für mein Genre erwiesen. So sind z.B. allein schon zehn bis zwölf Leute mit dem Test-Spielen beschäftigt, um den verschiedenen Spieler-Typen gerecht zu werden. Das ist alles sehr zeitaufwendig, aber ich hoffe, bis zum Frühsommer ist „Elisabeth I." dann wirklich fertig.

AJ: ***Und du bestimmt auch, oder?***

RG: Das kannst du laut sagen! Irgendwann lebst du geistig bloß noch in dieser Spiel-Welt und gehst in Gedanken immer wieder diese oder jene Situation durch.

AJ: ***Hast du eigentlich Angst vor Raubkopierern, die dich um die Früchte deiner Arbeit bringen könnten?***

RG: Jein. Natürlich wird auch mein Game kopiert werden, aber ohne Handbuch steigt man nur schwer durch, außerdem ist es dann völlig uninteressant. Und vielleicht werden unschlüssige Raubkopierer durch dieses „spielbare Demo" ja dazu gebracht, sich das Programm zu kaufen.

AJ: ***Also stören dich die Raubkopien im Prinzip gar nicht so sehr?***

RG: Doch schon, aber letztlich programmiere ich nicht allein des Geldes wegen, sondern weil ich sehr viel Spaß am kreativen Schaffen habe.

AJ: ***Kannst du vom Programmieren leben, oder gehörst du eher zu den brotlosen Künstlern?***

RG: Ich kann davon leben, aber es ist natürlich mit einer Menge harter Arbeit verbunden. Wirklich reich sind nur ganz wenige Programmierer, und vor allem Neulinge werden von den Softwarehäusern gerne übers Ohr gehauen.

AJ: ***Und wie sieht diesbezüglich dein Verhältnis zu Ascon aus?***

RG: Och, Ascon unterstützt mich, wo's nur geht — schließlich kenne ich Holger Flöttmann, den Boß, ja auch schon etwas länger. Wir arbeiten gut zusammen, weil wir uns für die gleichen Themen interessieren und jeder Verständnis für die Arbeitsweise des anderen hat. Mal so ganz nebenbei bemerkt, habe ich beim „Patrizier" einige Züge von „Hanse" wiedererkannt…

AJ: ***Deine Games hatten schon immer eine Mehrspieler-Option, obwohl das vor einigen Jahren noch keineswegs selbstverständlich war. Daran liegt dir anscheinend sehr viel?***

RG: Stimmt, ich finde, daß das den Unterhaltungswert enorm steigert. Man erlebt dadurch seine Mitmenschen in ungewöhnlichen Situationen und lernt sie so besser kennen. Kurz, ich halte das einfach für eine moderne Art von Gesellschaftsspiel.

AJ: ***Was macht der gesellige Ralf Glau in seiner Freizeit?***

RG: Wenn's sein Terminkalender zuläßt, geht er gerne ins Kino, vor allem, wenn dort Monty Python läuft — je absurder, desto besser!

AJ: ***Gilt das auch für deinen Musikgeschmack?***

RG: Nö, in der Beziehung bin ich für alles offen, von Klassik bis zum Pop.

AJ: ***Tja, dann bedanken wir uns mal herzlich für deine Offenheit in diesem Gespräch und wünschen dir viel Glück für die Zukunft! (pb)***

Die Wiedergeburt des Profit-Profis im Polit-Business: erste Skizzen von Elisabeth I.

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Peter Braun (pb)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Uschi Freckmann

Layout
Oliver Wunderlich
Werner Regnet

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Peter Braun

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Robert Klosko

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
8000 München 82

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A – 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/92)
Druck: 137150
Verbreitung: 106828

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

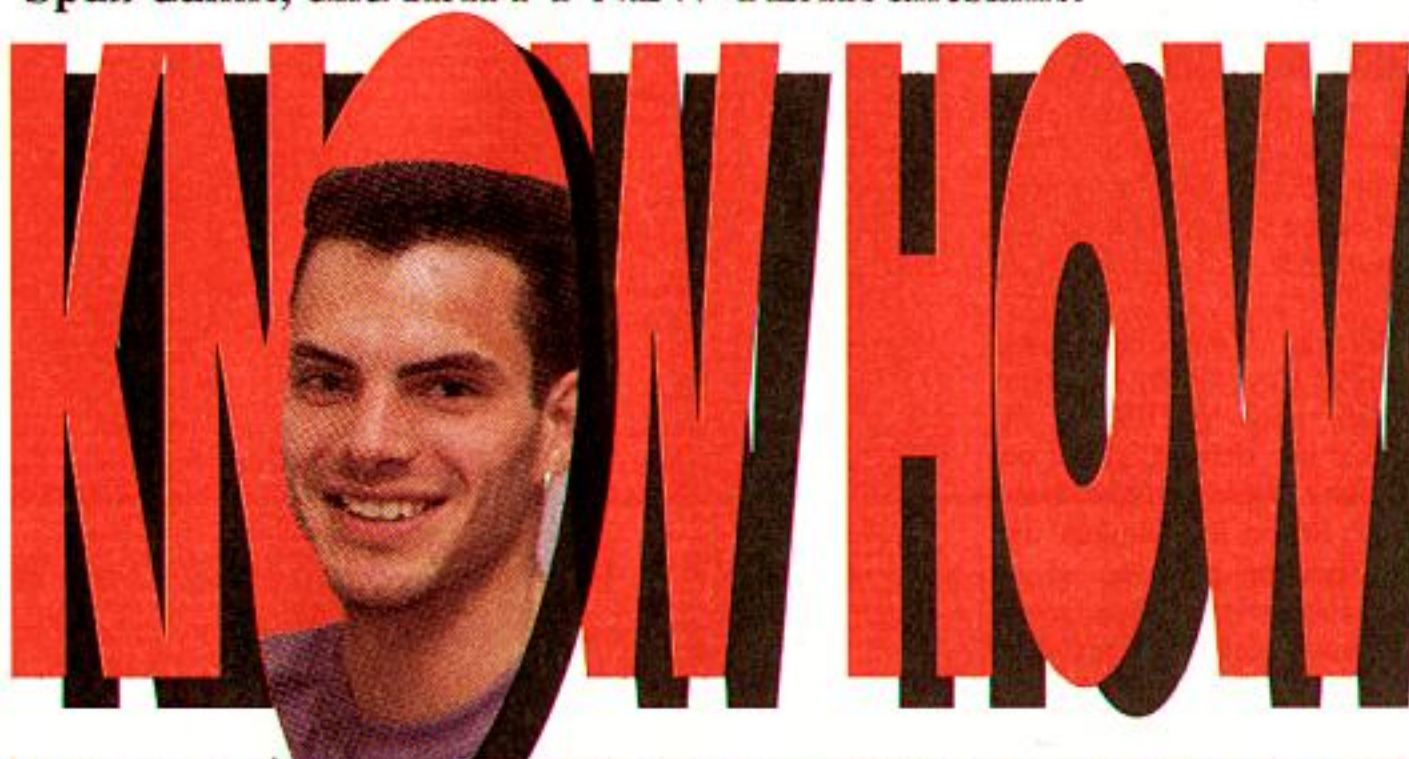
Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße 67
D – 8013 Haar
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

krieger

ZEICHNER VI 92

Zur Jahreswende ist es allerorts üblich, eine kleine Gedenkminute einzulegen... geschenkt? Na gut, dann sollten wir vielleicht die eine oder andere Zukunftsprognose wagen... auch nicht? Wie wär's dann mit ein paar guten Vorsätzen, die drei Minuten später schon wieder vergessen sind... nein? Tja, dann werden wir eben auch dieses Mal wieder einfach ein Feuerwerk an Cheats, Tricks und Lösungen abbrennen: viel Spaß damit, und HAPPY NEW YEAR allesamt!

HILFE!! FRAGEN?!

Thomas Kuklinski befindet sich bei **Dragonflight** momentan eher im geistigen Sturzflug. Die Anwendung der Tränke und Pilze, die es in diversen Dungeons und Läden zu finden gibt, gehört laut Anleitung „nicht mehr zum allgemeinen Wissen...". Und mehr als allgemeines Know-How besitzt Tom leider noch nicht. Wer also den Umgang mit diesen Tränken und Pilzen beherrscht, sollte Thomas nicht länger im Stich lassen.

Die Klassiker scheinen sich mal wieder in den Speicherchips Eurer Amigas breitzumachen. So auch bei Horst, der sich seit neuestem wieder mit **Kult** herumschlägt. Die knackigen Rätsel hat er dabei bereits bravourös gemeistert und somit auch schon den „Ey" eingesackt. Jetzt heißt es, er solle in den Vorhof laufen und von dort aus weiter in den Traumraum. Doch hier, so dünkt es ihm, ist er aus, der „Traum". Es sei denn, einer von Euch weiß, was mit der Bohne und dem Trunk der Mumie anzustellen ist...

Die avalonischen Lowcost-Rollis haben sich bei Euch allem Anschein nach schon eine richtige Fangemeinde erobert. Denn kaum sind einige Fragen geklärt, steht auch schon der nächste Abenteurer auf der Matte und löchert uns mit einem **Dungeons of Avalon I** Problem: Wie oder womit ist der schreckliche Dark Lord in seine Einzelteilchen zu zerlegen?

Die stark vorlastige B-Movie-Queen läßt sich in **Elvira II** nur mit Unterstützung durch einen Priester aus den Klauen des gar schröcklichen Cerberus erretten. Eben dieser Mann des Glaubens soll nämlich auf dem Parkplatz des Studiogeländes ein Pentagramm aufpinseln. Doch leider ist der störrische Pfaffe nicht leicht zu überreden. Schon nach der zweiten Frage bricht die Konversation mit ihm zusammen, dabei hätte Guido bereits alle Gegenstände laut unserer Lösung beisammen. Woran kann es also liegen? Wer hat eben dieses Problem erfolgreich gemeistert?

Ja ja, mit radioaktivem Müll ist nicht zu spaßen! Diese leidige Erfahrung mußte auch Alexander machen, als er bei **Aquanaut** an einer Ladung strahlender Fässer vorbei wollte. Schneller als ihm lieb war, riß ihn der finstere Strahlentod in sein naßkaltes Grab. Wie muß er sich schützen, um nicht als „strahlender" Verlierer vom Platz gestellt zu werden?

Ob ein Tag, ein Jahr, oder auch Großvaters Geschichten über die guten alten Zeiten — alles geht früher oder später zu Ende! Aber bevor dieses unabwendbare Schicksal auch diese Seite ereilt, müssen wir noch schnell unseren obligatorischen Aufruf loswerden: Alle, die eine Antwort auf eine oder mehrere der oben stehenden Fragen wissen, sollten nicht lange zögern, ihr geballtes Wissen zu Papier bringen, das Ganze in einen Briefumschlag stopfen und diesen, mit dem Kennwort **Fragen** versehen, an unsere Adresse schicken. So, das war dieses! Fehlt noch die kleine Bemerkung, daß fragen ja bekanntlich nix kostet (außer Post- bzw. Telefongebühren) und es daher keinen Grund für Euch geben kann, uns Eure Schwierigkeiten mit Bits und Bytes nicht mitzuteilen. Wir werden alles daran setzen, Euch nach bestem Wissen und Gewissen zu helfen. Sei es nun auf dieser Seite, oder auch während unserer

**HOTLINE
JEDEN MITTWOCH VON
16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/4605822
ODER089/463823**

Gelöst:

Hexuma

Karten zu:

Assassin

Tips und Cheats zu:

Alien Breed Special Edition 1992
Assassin
Curse of Enchantia
Dungeon Blaster
Dungeons of Avalon II
Elvira II
Eye of the Beholder II
Historyline 1914-1918
Indiana Jones IV — Action
McDonald Land
Motörhead
Rampart
Sword of Honour
The Humans
Zool

Freezer Adressen zu:

B.C. Kid
Pinball Fantasies
Space Crusade
Starbyte Supersoccer
Tearaway Thomas

Im neuen Jahr wird alles anders — nicht bei uns! Wir bleiben dabei: Für jeden Beitrag, den wir von Euch veröffentlichen, kassiert Ihr mächtig ab, und zwar bis zu 200 gebügelte und gestriegelte original Deutsche Mark! Versteht sich ja quasi von selbst, daß sich dabei das Honorar nach Aktualität und Umfang Eures Geschreibsels richtet. Übrigens sind wir Redakteure recht faule Stricke (laut Michaels Aussage). Deshalb gilt: Je leichter Ihr es uns mit Euren Beiträgen macht (z.B. Disketten im PC-ASCII-Format oder schön saubere, ausgedruckte Karten), umso lockerer sitzt uns der Zaster in der Hosentasche! Kramt also schleunigst all Eure Cheats, Tricks, Lösungen, Karten usw. hervor und verfrachtet den Stuff an unten stehende Adresse. Wie, ist uns schnuppe — von Fax über Brief bis Beamen ist alles erlaubt. Nur schriftlich und möglichst schnell sollte Euer Beitrag hier eintreffen!

**Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München
Telefax: (089)4604977**

Die Heißersehnten ANTWORTEN

Der Nebel lichtet sich — zumindest soweit er die Abenteurer in **Dungeons of Avalon II** umhüllt. Ronny Krummrei weiß zumindest auf einige Fragen eine Antwort. Die wundersam blau blinkenden Gitter lösen sich in Wohlgefallen auf, wenn sie mit einem „Magiekiller"-Spruch behandelt werden. Dieser Zauber befindet sich meist auf alten Schriftrollen, die es wiederum in geheimen Gängen oder hinter diversen Türen zu finden gilt. Kleine Verschnaufpäuschen können Eure geschwächten Recken nur auf Feldern einlegen, die durch ein „C" gekennzeichnet sind. Um diese Rastplätze leichter auszumachen, sollte man mit seiner Party soviele Erfahrungspunkte sammeln, daß der Zauberer der Gruppe den Spruch „Adlerauge" anwenden kann. Die damit gehexte Übersichtskarte enthält auch die Positionen der Campingfelder. Den Drachen, der als Wegzoll im Turm Roa gefordert wird, findet Ihr im untersten Level des Dungeons. Es empfiehlt sich also vor Besuch des Turms den Dungeon komplett zu durchwandern.

Das geheime Musikzimmer in **Zool** ist laut Jens Stalberg multiinstrumental! Denn neben den Geigen steht hier auch ein Klavier unbenutzt herum. Der gewiefte Ninja muß hier, so er aus dem Raum entfleuchen will, kräftig in die Tasten hauen. Aber nicht wahllos, sondern in ganz bestimmter Reihenfolge: Rot, gelb, türkis und schließlich blau. Eine dicke fette Note sollte nun aus dem gequälten Tasteninstrument entschweben. Ergreift schnell diesen musikalischen Helikopter — er wird Euch sicher aus dem Raum befördern.
Übrigens lohnt es, den kleinen schwarzen Kerl sich öfters mal als Klaviervirtuosen austoben zu lassen. Denn spielt man am ersten Klavier des Levels 2.2 die Tastenkombination braun, orange, grün, blau, so erscheint abermals eine Note. Diese müßt Ihr nur noch zerstören, und schon seid Ihr um ein Leben reicher.

Erfahrene Vampirjäger wie Andreas Lotz haben selbstverfreilich auch für **Elvira II**-Zocker das richtige Mittel gegen blutsaugende Quälgeister parat. Bevor Ihr nämlich den Geheimraum betretet, solltet Ihr sicherstellen, daß in Eurem Inventory noch das silberne Kruzifix, welches ja jeder Spieler von Anbeginn seiner Suche mit sich führt, vorhanden ist. Die flatternde Vampirbrut hat, wie in ihrer Zunft so üblich, gegen Kreuzzeichen eine unüberwindliche Abneigung — wir sind somit für eine kurze Zeitspanne sicher.Dieser wünschenswerte Zustand hält allerdings nicht allzulange an! Also schnell den Kelch und die Kerzen vom Altar gerafft und wieder raus aus der geheimen Kultstätte.

Den Weg zum berüchtigten zweiten Darkmoon-Key von **Eye of the Beholder II** weist Euch Dungeonexperte Ralf Kamin:
Einmal aus dem Level -5 die Treppe in das Stockwerk darüber (-4) erklommen, wandert man zur südlichen Spiderkey-Tür, die in einen großen Raum mündet. Belegt die Druckplatten des Raums X-förmig mit nutzlosen Gegenständen. Die Tür dahinter wird sich dadurch öffnen. Ein kleiner Haufen Margoyles muß jetzt noch beiseite geschafft werden, bevor Ihr im südwestlichen Teil des Ganges buchstäblich durch die Wand gehen könnt. Nachdem Ihr auch die hier lebenden Margoyles in die ewigen Jagdgründe gescheucht habt, geht's durch eine der nördlichen Wände zum Stone Gem und dem verschollenen Türöffner des Darkmoons. Hinter einer weiteren Wand, die sich auf Knopfdruck öffnet, findet Ihr übrigens noch andere nützliche Items.

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Abandoned Places	L	P	-
Aov 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane Of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battalion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers 1	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of The Longbow	L	P	-
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights Of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Decisive Battles North Amer. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Drachen Von Laas	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension Die	(L	P)	-
ECO Quest	L	P	-
Elite (Anleitung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C-64)	L	P	-
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye Of The Beholder 1	L	P	A
Eye Of The Beholder 2	L	P	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	-	A
Gateway To The Savage Frontier	L	P	-
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart Of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Halloween	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Hook	(L	P)	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L	P	-
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L	P	-
Inspector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale Die	L	P	-
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	-	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
King's Quest 6	(L	P)	A
Kingdoms Of England	-	-	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Lambrits von Marville Die	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Legend Of Kyrandia	(L	P)	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Manley - Lost in LA	L	P	-
Loom	L	-	-
Lords Of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Lure Of The Temptress	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Menace	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	(L	P)	A
Monkey Island 2	L	P	-
[illegible]	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Obitus	L	P	-
Operation Market Garden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	-	-	A
Pools Of Darkness	L	P	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince Of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	L	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Quest For Glory 3	(L	P)	-
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	L	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rex Nebular	(L	P)	-
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Rotox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Rogue	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Schwarze Auge Das	L	P	-
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
[illegible] (SEGA Megadrive)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Versionen)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit Of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 25th Anniversary	L	P	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 7 incl. - Forge of Virtue	L	P	-
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Ultima Underworld	L	P	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Wonderland	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander incl. Secret Missions	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	-	A
Zack McKracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
IBM-PC dV 89,95
IBM-PC dA 79,95

2 Monkey Island 2
IBM-PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3 Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC dA 104,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4.	Wing Commander 2 dV	—	—	—	94.95
5.	King's Quest 6 dV (Megapack)	—	—	—	99.95
6.	Ultima 7 dV	—	—	—	99.95
7.	Hexuma dV	89.95	—	—	89.95
8.	Patrizier Der dV	79.95	—	—	89.95
9.	Schwarze Auge Das dV	84.95	—	—	89.95
10.	Civilization dV	84.95	—	—	99.95

CPS Frank Heidak

ES IST DA! das deutsche SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Ein heißer Tip!

Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

SIERRA MEGAPACKS

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	89.95	94.95
Conquests Of The Longbow dV	—	94.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Eco Quest dV	—	94.95
Heart Of China dV	94.95	94.95
King's Quest 4 dA	54.95	104.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
King's Quest 6 dV	—	99.95
Leisure Suit Larry 1 - 3 dA	149.95	149.95
Leisure Suit Larry 1 dA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 dA	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Quest For Glory 3 dV	—	99.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Space Quest 1 SCI dA	89.95	94.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95

Lern- und Anwendersoftware

PC Aquarium	PC 149.95
PC Auto	PC 149.95
PC Cosmos	PC 149.95
PC Globe	PC 139.95
PC Mensch	PC 149.95
Deluxe Paint 4	AM 299.95
X-Copy Toolkit incl. Hardware	AM 89.95

IBM-PC Soundkarten IBM-PC

Roland Soundkarte LAPC 1	PC 799.95
Roland Soundkarte SCC 1	PC 789.95
Sound Blaster V 2.0	PC 199.95
Sound Blaster PRO incl. MIDI Kit und Windows 3.1	PC 379.95
Sound Blaster CM/S-Chipsatz für V 2.0	PC 69.95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 579.95
Aktiv-Boxen - Betrieb mit Netzteil oder Batterien möglich	Paar 59.95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 629.95

Zubehör allgemein

4 Mignon-Akkus mit Universal-Ladegerät	34.95
Mignon-Akkus Mignon	pro Stück 4.95
Mausmatte	9.95
Speichererweiterung für A 500 mit Uhr	59.95
Verlängerung Monitor/Maus/Joystick - 3 m	9.95

Disketten

high density		double density
3,5 " 209,95	je 100 Stück	3,5 " 99,95
5,25 " 119,95	je 100 Stück	5,25 " 59,95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
10 Great Games dA	89.95	—	89.95	99.95
1869 dV	79.95	—	—	89.95
A Train dV	—	—	—	109.95
Aces Of The Pacific dA	—	—	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	—	69.95	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	—	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	—	—	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	—	99.95	99.95
Alone in the Dark dA	—	—	—	94.95
Ambermoon dA	84.95	—	84.95	89.95
Aquatic Games dA	69.95	—	—	—
ATAC dA	—	—	—	89.95
B 17 Flying Fortress dA	—	—	—	99.95
Bard's Tale Construct. Kit dA	—	—	—	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	—	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	—	—	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	—	—	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	—	—	94.95
Bundesliga Manager Edition dV	89.95	—	—	89.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	—	—	79.95
Coldover dV	74.95	—	74.95	89.95
Campaign dV	74.95	—	—	84.95
Castles dV	69.95	—	—	84.95
Champions Of Krynn dA	74.95	74.95	—	74.95
Chess Master 3000 dA	—	—	—	84.95
Combat Classics dA	69.95	—	—	74.95
Conquestador dV	79.95	59.95	—	79.95
Conquestador Szenario Disk dV	44.95	29.95	—	44.95
Curse of Enchantia dA	89.95	—	—	89.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	—	—	89.95
Darklands dV	—	—	—	119.95
Darkseed dA	—	—	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	74.95	—	84.95
Deutsches Afrika Korps dV	—	69.95	—	—
Dune dV	79.95	—	—	89.95
Dungeon Master dA	—	—	—	84.95
Elite dA	69.95	—	—	69.95
Elite Plus dA	—	—	—	74.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Elvira 1 dV	79.95	59.95	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	49.95	—	84.95
Epic dA	79.95	—	—	84.95
Eternam dV	—	—	—	89.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	—	—	79.95
F 117 A Nighthawk dA	—	—	—	99.95
F 15 Strike Eagle 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
F 19 vs M 29 Compilation dA	89.95	—	—	94.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0!) dA	—	—	—	99.95
Falcon 3.0 Mission Disk dA	—	—	—	69.95
Flugsimulator 4 dV	—	—	—	149.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Links Golf (PC Vers. 386 Pro) dA	84.95	—	—	99.95
Lost Files Sherlock Holmes dV	—	—	—	94.95
Lotus 3 dA	59.95	—	—	—
Lure Of The Temptress dV	79.95	—	—	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	—	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	—	—	29.95
Mad TV dV	79.95	—	—	89.95
Manchester United Europa dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	44.95	69.95	69.95
Mantis dA	—	—	—	119.95
Mega-Lo-Mania dV	39.95	—	—	89.95

ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!

dA = deutsche Anleitung • dV = deutsch auch auf dem Bildschirm

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Gateway To Savage Frontier dV	79.95	69.95	—	89.95
Global Effect dA	84.95	—	—	89.95
Goblins 2 dV	79.95	—	—	89.95
Grandmaster Chess dA	—	—	—	84.95
Gunship 2000 dA	—	—	—	99.95
Gunship 2000 Scenario dA	—	—	—	69.95
Gunship dA	69.95	59.95	—	89.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 od. 4 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	—	—	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	—	—	49.95
Heroes Of The 357th dA	—	—	—	84.95
History Line dV	—	—	—	89.95
Humans dA	69.95	—	—	69.95
Indiana Jones 3 Adventure VGA dV	—	—	—	89.95
Indiana Jones 3 Adventure dV	67.95	—	67.95	67.95
Jimmy Whites Snooker dA	79.95	—	—	79.95
John Madden Football dA	69.95	—	—	—
Kaiser dV	99.95	—	99.95	99.95
Kathedrale Die dV	89.95	—	—	89.95
Leather Godesses Phobos 2 dV	—	—	—	99.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	—	74.95	74.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Microprose Grand Prix F. 1 dA	84.95	—	84.95	—
Might & Magic 3 dV	79.95	—	—	89.95
Might & Magic 4 dV	—	—	—	89.95
Monkey Island 1 dV	79.95	—	79.95	89.95
Nigel Mansell Grand Prix	69.95	—	—	74.95
No Second Prize dA	69.95	—	—	—
Perfect General Data Disk dA	49.95	—	—	49.95
Perfect General The dA	84.95	—	—	89.95
PGA Courses dA	44.95	—	—	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	—	—	84.95
Pinball Fantasies dA	69.95	—	—	—
Pirates! dA	69.95	54.95	—	69.95
Planet's Edge dV	—	—	—	89.95
Pools Of Darkness dV	89.95	—	—	89.95
Populous 2 Challenge Data dA	34.95	—	—	—
Populous 2 Plus Data dA	79.95	—	—	—
Populous World Editor dA	44.95	—	—	—
Quest & Glory dA	79.95	—	79.95	89.95
Railroad Tycoon dA	84.95	—	84.95	94.95
Rampart dA	69.95	—	—	79.95
Realms dA	79.95	—	—	29.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Red Baron dV	84.95	—	—	89.95
Rex Nebular dA	—	—	—	89.95
Shadow of the Beast 3 dA	74.95	—	—	—
Shadowlands dA	79.95	—	79.95	79.95
Shuttle dV	79.95	—	—	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	—	—	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	—	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	—	—	84.95
Skat 92 dA	—	—	—	74.95
Space Max dA	74.95	—	—	—
Special Forces dA	84.95	—	84.95	99.95
Spellcasting 301 dA	—	—	—	74.95
Star Trek 25th Anniversary dA	—	—	—	84.95
Stadtyne Collection No.1 dV	74.95	49.95	—	79.95
Starflight 2 dA	69.95	—	—	79.95
Steigenberger Hotelmanager dV	59.95	44.95	—	69.95
Task Force 1942 dA	—	—	—	108.95
Treasures Of Sav. Frontier dV	—	—	—	89.95
Troddlers dA	69.95	—	—	—
Ultima 5 dA	79.95	49.95	—	—
Ultima 7 Forge of Virtue dA	—	—	—	49.95
Ultima Underworld dA	—	—	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	—	79.95	89.95
UMS 2 Planeteneditor dA	—	—	—	79.95
War in the Skies dA	—	—	—	99.95
Ween dV	79.95	—	79.95	94.95
Wing Comm. 1 Sec. Miss. 1 dA	—	—	—	44.95
Wing Comm. 1 Sec. Miss. 2 dA	—	—	—	44.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	—	—	49.95
Wing Commander 1 dV	89.95	—	—	—
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	—	—	79.95
Wizkid dA	69.95	—	69.95	—
World Wrestling Federation dA	69.95	44.95	—	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	49.95	69.95	69.95
Zool dA	59.95	—	—	—

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome • VISA

AJ 02/93

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

DIE LISTIGEN CHEATS

Wer Lemmy, Leedsänger der angeblich schlechtesten Band der Welt **Motörhead** bei seinem saufenden, raufenden und rülpsenden Befreiungsfeldzug gegen unzählige Country-Stars, Raver, Grufties, Karaokesänger und Rapper wirkungsvoll unterstützen möchte, muß lediglich während des Spiels in den Pausenmodus schalten (mit F1) und das Wort BOMBER eingeben. Nachdem Ihr durch erneuten Druck auf die F1-Taste dem fröhlichen Gekloppe wieder freien Lauf gegeben habt, läßt sich mittels RETURN-Taste der Bestand an Extrawaffen und Smartbombs verändern und durch Betätigung der ESC-Taste die nächste Station motörhead-mäßiger Lebensart erreichen. Überdies vertilgt die Sternchentaste des Zehnerblocks alle auf dem Screen befindlichen Idioten, die Lemmy an die Lederwäsche wollen. Bierdosenvollen Dank an Dirk Bujna.

Gregor Mechtersheimer hat sich die Haare auf Zahnbürstenlänge geschoren und den Kampf mit den grausamen Geschöpfen des Herrn Giger in Team 17's **Alien Breed Special Edition 1992** aufgenommen. Klar, daß ein so knallharter Bursche in Nullkommanix sämtliche Mission-Codes der Alien-Säuberungsaktion herausgefunden hat:

Mission 2: XXDFA
Mission 3: RTHAA
Mission 4: LAEEA
Mission 5: UYTTA
Mission 6: PPEAB

Die Codes sind übrigens im Hauptmenü der Intek Suppliecomputer „blind" einzuhacken. Nach Verlassen des Terminals wird man schließlich in den gewünschten Level gebeamt.

Damit Ihr bei **Historyline 1914 — 1918** zu jeder beliebigen Zeit des ersten Weltkriegs in das historische Kriegsgemetzel einsteigen könnt, hat Otto Jose für Euch bereits alle Schlacht-Codes erkämpft.

1 Player-Modus (Deutschland)/ 1 Player-Modus (Alliierte)

Level 1 PULSE/BATLE
Level 2 CIVIL/GOOSE
Level 3 MOUSE/SPORT
Level 4 VENOM/BIMBO
Level 5 NOISE/TEMPO
Level 6 RIGHT/BARON
Level 7 ORKAN/BUMMM
Level 8 FRONT/LEVEL
Level 9 RATIO/TOXIN
Level 10 PARTS/PRINC
Level 11 PLANE/CLEAN
Level 12 FLAME/XENON
Level 13 GOTHA/SIGNS
Level 14 BALON/HOUSE
Level 15 PAUSE/SIGMA
Level 16 ELITE/SEVEN
Level 17 INFRA/ZOMBI
Level 18 HILLS/MOVES
Level 19 COBRA/BLADE
Level 20 ATLAS/ZORRO
Level 21 AMPER/STONE
Level 22 RHEIN/MOSEL
Level 23 CANDL/ORDER
Level 24 STERN/SODOM

Ein gesalzener Schwierigkeitsgrad gehört bei Team 17 anscheinend ja zum guten Ton. Doch anders als in früheren Machwerken der Actionprogrammierer wurde bei **Assassin** auch an die weniger professionellen Fans harter Bildschirmkloppereien gedacht und ein listiger Cheatmodus installiert. Wem also die Action zu reichhaltig, die Megawaffen zu wenig und die Zeit zu knapp wird, der sollte Chris Kochs Rat folgen und auf der linken Seite des ersten Baums der Mission 1 bis in schwindelnde Höhen klettern (bis es eben nicht mehr weiter geht) und ACEVIEWFROMUPHEREMATE eingeben. Der Bildschirmhintergrund blitzt kurz auf und kündet somit vom Erfolg unseres schummelnden Strebens. Von nun an ist es vorbei mit Spielerfrust und Energieverlust! Auch Zeit spielt keine Rollex mehr, geschweige denn Extrawaffen, die man durch einen Druck auf die W-Taste in Hölle und Völle zur Verfügung hat. Last but not least katapultieren die Tasten 1-6 unseren rauhbeinigen Krieger in den entsprechenden Level, die Taste E befördert ihn hingegen zum jeweiligen Endgegner.

Nach zwei Stunden verzweifelten **Zool**-Zockens sah ich dem quirligen Ninja meist ziemlich ähnlich — schwarz vor Ärger, mit roten Augenringen. Aber damit ist nun endgültig Schluß! Bevor sich jetzt meine Gesichtsfarbe verdunkelt, folge ich Dirk Bujnas Rat und gebe kurzerhand vor Spielbeginn GOLDFISH ein (eventuell mehrmals). Der Bildschirm zwinkert mir sodann in freundlichem Blau zu, woraufhin ich meine Sitzlehne in eine angenehme Position bringe und in der Gewißheit, daß mir ja folgende Tasten weiterhelfen, ganz locker zum Joystick greife:

Taste „1":
Zool wird unsterblich

Taste „2":
Ab in den nächsten Unterlevel

Taste „3":
Teleport in den nächsten Hauptlevel

Desweiteren könnt Ihr durch die Wörter ADE, TONY, GEORGE, GREGGS, PAT, SIZ, SYD, CASSON, SHORTIE, DONKIN, MICK, PAUL, RICHIE, ASH, MARK, BERNI und HILEY in den zweifelhaften Genuß diverser Messages kommen (denkt dabei an Y=Z!).

Der schlaue Shogun verläßt sich bei der Suche nach seinem **Sword of Honour** nicht auf seine Kraft und Geschicklichkeit. Vielmehr bedient er sich der List und Tücke eines Dirk Bujnas. Von ihm weiß er nämlich, daß man auch als stolzer Samurai ein kleines Päuschen einlegen darf (mittels HELP-Taste) — sofern es für die Eingabe des Wortes FROG genutzt wird. Denn dann geht die Suche nach dem verlorenen Brotschneider umso leichter von der Hand — mit unendlich vielen Leben und Wurfsternen kann einen halt einfach nichts und niemand mehr erschüttern. Den vielen Leben und Sternen überdrüssig, kann freilich auch dem hilfreichen Cheat ein Ende gesetzt werden. Dazu muß nur im Pausenmodus KILL eingegeben werden, und der ganze Spuk ist vorbei.

Im Lande der Schlammburger, Cheesewürger und Bigschlechts hängt der Haussegen schief, weil der magische Beutel des Fastfood-Clowns Ronald futsch ist — na, die haben vielleicht Probleme im **McDonald Land**! Eiderdaus, da werden Mick und Mack mit ihren lächerlichen vier Leben aber viele Fastfood-Orgien schmeißen müssen, um all den schlimmen Monstern zu trotzen. Außer Ihr helft den Burschen mit Chris Kochs Cheat ein wenig auf die Sprünge. Dazu müßt Ihr im Player-Auswahlscreen KID eintippen. Einer der kleinen Kerle turnt daraufhin wie wild auf und ab (wohl zuviel Kinderschoko genascht?). Allen Grund dazu hat er ja eigentlich schon, denn ab jetzt verfügt der Jäger des verlorenen Beutels über Leben bis zum Abwinken und muß sich nicht mal mehr um die Code-Cards kümmern — ein Druck auf die RETURN-Taste genügt.

Quasi mal wieder in allerletzter Sekunde ist mir ein Cheatmode zum topaktuellen **Indiana Jones IV — Action** in die gierige Raffkralle gefallen. Um diesen zu aktivieren, müßt Ihr im Titelbild (jenes mit dem Indy IV Logo) NIGHTSHIFT eingeben. Der Computer meldet sich mit „Cheatmode enabled" zu Wort — tja, und nun dürfte die Sache eigentlich keine Probleme mehr bereiten. Schöne Grüße an Christian Riese und sein Faxgerät...

C=CONTINUE
R: ROBOTER
ZEITBOMBE
W= STOCKWERFER
SW: SUPERWAFFE
X: STERN
E: ENERGIE
O: BUMERANG-VERSTÄRKER
L: LASERKÄMPFER
ASSASSIN
Eingang Labyrinth
ENDGEGNER
Riesen Roboter

LÖSUNG

HEXUMA

Na dann woll'n wir doch mal ein Auge zudrücken — und zwar das des Kals! Thomas Monpetain zeigt Euch, wie Ihr aus all den schönen Splittern wieder ein heiles göttliches Sehgerät herstellt. Da wir jedoch bereits in der letzten Ausgabe den kniffligen Rätseln des alten Hawthorne-Hauses ein Bein gestellt haben, werden wir an dieser Stelle nur noch die Parser-Eingaben angeben.

Das alte Hawthorne-Haus:

Öffne Tür zum Gesellschaftszimmer, Westen, nimm Feuerzeug (Briefträger klingelt), Osten, öffne Tür, nimm Umschlag, Tür schließen, Riegel schließen, gehe in Kamin, drücke Mauerstein.

Weinkeller: nimm Flasche von 1896, öffne Flasche, fülle Feuerzeug mit Petroleum.

Bibliothek: nimm Schwert.

Billardzimmer: nimm Stock, lege Stock, nimm Stock, lege Stock, nimm Stock, zerlege Stock, zerlege Stock, verbinde Griff mit Klinge.

Eingangshalle: zerschneide Seil, nimm Seil, nimm Kerze, entzünde Feuerzeug, entzünde Kerze.

Weinkeller: Osten.

Rumpelkammer: nimm Gartenhacke, nimm Haken, verbinde Haken mit Schaft.

Küche: öffne Schublade, nimm Tube, nimm Glas, klettere auf Tisch, nimm Fliegenfänger, runter, schiebe Tisch nach Westen.

Flur: schiebe Tisch unter die Falltür, klettere auf Tisch, ziehe Falltür mit Haken, rauf.

Dachboden: Westen.

Kammer: öffne Schublade, nimm Zucker, öffne Glas, lege Zucker in Glas, lege Fänger in Glas.

Schlafzimmer: klettere Bett, springe Bett und nimm Tuch, schaue auf Tuch.

Badezimmer: lege Glas, schließe Glas (wenn Fliege im Glas), öffne Glas (wenn Fliege gestorben), nimm Fliege, lege Stubenfliege auf Spinnennetz, nimm Waschlappen.

Bibliothek: öffne Tube, schmiere Wachs auf Lappen, schmiere Boden mit Lappen, stülpe Lappen.

Badezimmer: lege Lappen in Wanne, zerstöre Netz, nimm Bürste.

Bibliothek: poliere Boden mit Bürste, schiebe Couch, nimm Papier, schau Notenblatt.

Kinderzimmer: nimm Bibel, schau Deckel, nimm Münze.

Eingangshalle: drehe Schraube mit Münze, nimm Schlüssel.

Gesellschaftszimmer: öffne Tasten mit Schlüssel, öffne Tasten, öffne Deckel, spiele Klavier gis ges dis fis ees, nimm Kugel.

Billardzimmer: lege Kugel in Loch 1, öffne Umschlag mit Schwert, öffne Umschlag, nimm Edelstein, runter.

Keller: nimm Funzel, öffne Flasche, füll Funzel mit Petroleum, nimm Hacke, grabe Boden mit Hacke, hebe Platte.

Schwarze Grube: drücke Hebel nach oben, zerlege Schwert, lege Griff in Schlitz, drücke Griff nach unten.

Die Reise in die folgenden fünf Welten kann also beginnen:

In der fernen Zukunft:

Am Ende der Straße entdeckt man im Gestrüpp eine Frühstücksdose, die rasch eingesackt wird. Wie Ihr noch sehen werdet, dient sie als Zündschlüssel. Eine eingehende Untersuchung des Lacks der Dose führt zu einem wichtigen Code: BST0423A. Nun aber rauf ins Cockpit und das Werkzeugfach geöffnet. Aus dem Fach interessiert uns vorerst nur der Hammer. Etwas weiter östlich zerstört man den Plastikkasten vom Schlepper und eignet sich die Sicherung an. Wieder in der Pilotenkanzel steckt man den Zündschlüssel ins Schloß und dreht ihn. Jetzt den Schalter nach unten drücken und den Knopf nach rechts drehen. Am Stützpunkt Boston sicher gelandet, steigen wir aus dem Cockpit und drücken den Knopf der Sprechanlage

fünfmal — erst dann läßt sich mit dem Code das Tor öffnen. Von der Halle aus geht's nach oben zum Führerstand. Hier wartet ein Stecker auf uns, der in unserem Schlepper in das Gewinde gelegt wird, wo vormals die Sicherung ihren Platz hatte. Wieder auf dem Führerstand angelangt, wird der Knopf betätigt, die Taste gedrückt und festgehalten. Nun den Hebel nach rechts bewegen und die zu Boden gefallene Zange ergreifen. Auf dem Schlepper erzeugt man einen kleinen Kurzschluß, indem man den Stecker gegen die Zange austauscht. Wird im Cockpit anschließend der Schalter nach unten gedrückt und der Knopf nach links gedreht, befördert uns die etwas defekte Maschine nach Baltimore. Auf dem hiesigen Parkplatz aktiviert man erneut die Sprechanlage und gibt als Codewort „ROBORAP" ein. Von der Vorhalle im Süden führt uns unser Weg nach Westen, wo wir ein SRT-Taxi besteigen. Im Inneren des Wagens drückt man den Knopf, das X und schließlich die 10. An unserem Ziel angekommen, eilen wir nach Westen in die Stadt, weiter bis zu einigen Absperrungen. Hier greifen wir uns eine Handvoll Flugsand, um ihn auch gleich wieder hinzulegen — der kleine Putzrobo stellt daraufhin seinen Eimer dicht bei uns ab. Schnappt Euch den Kübel und verdrückt Euch nach Osten ins Stadtzentrum. Hüpft in den Springbrunnen und legt das eben gestohlene Putzutensil ab. Wieder im Stadtzentrum öffnet man den Kasten und drückt den Schalter. Nachdem der dreiäugige Blechheini den Brunnenmechanismus wieder abgestellt hat, schlendern wir zufrieden zum Brunnen und nehmen den mit Wasser gefüllten Eimer. Diesen schleudert man dem Robbi an den Metallschädel und kann so ungehindert, durch Knopfdruck am Automaten, eine Codecard ergaunern. Der Sauerstoff wird hier nun ziemlich knapp, weswegen wir auch schleunigst zu unserem SRT eilen. Der Putzrobo, der unverhofft vor dem Taxi steht, wird untersucht und mit der Codecard gefüttert. Verratet ihm den Vornamen von Harold's Mutter („EMILY"), schnappt Euch Eure Codecard wieder und springt in das SRT. Tuckert nun über den Bezirk 6 zum Bezirk 14. Im Lift wandert die Codecard in den dafür vorgesehenen Schlitz. In der Halle angekommen, benutzt Ihr das Terminal. Tragt den Namen „LHARA" ein — Ihr werdet die Zahl 661 erhalten. Da der Aufzug seine Dienste verweigert, zeigt ihm Eure Zuneigung: „sage Herzchen" und „sage Schnuckiputzi", und siehe da, der störrische Lift funktioniert wieder. Zurück im SRT fährt man zum Bezirk 6, 12, 5, 9, 15, 13 und anschließend zum elften ins Museum. Am Südende des Museums drückt man den Knopf den Terminals und gibt „sage 661" ein — der erste Splitter rasselt in den Ausgabeschacht…

In der Eiswelt:

In einer Felsnische materialisiert, bastelt man sich aus der Fahne und dem Holzknüppel eine Fackel: Fahne um den Knüppel gewickelt und das Ganze in Tran getaucht. In der Holzkiste findet Ihr alles, was ein Polarforscherherz begehrt: Stiefel, Mantel, Brille und Handschuhe. Schlüpft also in die Klamotten und zieht die Kapuze des Mantels über die frierenden Ohren. Nun ab nach Süden und hinauf. In der Eiswüste müßt Ihr achtmal nach Norden laufen, um den Steilhang zu erreichen. Oben auf dem Hang geht's dann weiter nach Westen bis zu einem Monolithen. In die Öffnung des hohen Steingebildes stopft man dreimal Schnee hinein — ein Dampfstrahl schießt aus dem Loch. Verstopfen wir das Loch doch einfach mal mit unserem Edelstein. Da der Stein allerdings beim ersten Versuch noch ein wenig wackelt, legen wir den Edelklunker ein zweites Mal in die Öffnung und

flüchten nach Osten. Der explodierte Monolith hinterläßt einen tiefen Krater. Laßt eine Handvoll Schnee in den Abgrund fallen, verbindet den Haken mit dem Schaft und den so entstandenen Enterhaken mit dem Hanfseil. Diesen Wurfanker befestigt man im Schnee, bevor man einen Abstieg in die ungewissen Tiefen des Schachts wagt. Im Schneehaufen am Grund des Kraters liegt ein Schlüssel verborgen, der zwei Schritte weiter westlich eine Gittertür öffnet. Entzündet nun die Fackel mit der Kerze und betretet den Käfig, indem Ihr die Gittertür abermals öffnet. Sengt dem Eisbären den Pelz mit der Fackel an — der weiße Teddy steht da nicht besonders drauf und hinterläßt Euch den zweiten Augensplitter…

In der Urzeit:

Zunächst wandern wir nach Süden und stopfen uns die Taschen mit Blätter voll. Wieder am Flußufer schneiden wir den Fladen mit dem Schwert entzwei und stecken den Dungbrocken zu dem übrigen Krempel in unserem Inventar. Nun nach Westen ins Wasser. Die Alligatoren verscheucht man durch einen gezielten Wurf mit dem Dungbrocken auf die Rückenflosse. Weiter westlich stößt man auf einen Findling. Dort konstruiert man erneut einen Wurfanker und feuert diesen mit Schwung zum Baumstamm auf der Sandbank. Eben dort angekommen, krallen wir uns Bananen, sowie die Monsterspinne und schwingen uns mit dem Wurfanker zum Findling zurück. Vergeßt in Eurem Tarzan-Fieber ja nicht, den Anker wieder in das Inventar zu packen! Über einen Schritt nach Süden und einen nach Osten erreicht man die Steppe. Hier legt man die Bananen ab und verzieht sich schleunigst nach Norden. Ein Brontosaurus stapft mit donnerndem Schritt herbei und bemächtigt sich der gelben Krummfrüchte, was wiederum den Säbelzahntiger dazu veranlaßt, das Weite zu suchen (und auch zu finden). Also zurück zur Steppe und den Fleischbrocken eingesackt. Nachdem wir zweimal Richtung Norden marschiert sind, stehen wir im Farnwald, wo wir den Fleischbrocken fallen lassen und nach Süden zur Düne flüchten. Der Triceratops glaubt seinen entzündeten Augen nicht zu trauen, als er den Tyrannosaurus Rex dabei beobachtet, wie dieser in sein Gebiet eindringt, um den Fleischbrocken zu erbeuten. Aufgespießterweise befördert er den König der Saurier wieder aus seinem Revier und ebnet uns damit auch noch gleichzeitig den Weg zu den Felsen. Traben wir nun von der Düne nach Norden und gleich nach Westen, auf den Felsen rauf. Saurierbabies meiden alles, was kleiner ist als sie selbst und mehr als vier Beine besitzt — na, damit können wir doch dienen: Die Monsterspinne schön brav vor dem Baby auf den Boden legen. Das war wirklich zuviel für den kleinen Kerl. Vor Schreck läßt er den heißbegehrten Edelsteinsplitter aus dem Maul fallen, und wir können in aller Ruhe das gute Stück einsammeln…

Auf dem Ozean und der einsamen Insel:

Auf dem Schiff begibt man sich gleich mal unter Deck. Ein Seemann meint uns hier volltexten zu müssen, doch ungeachtet dessen schlendern wir zur Kanone und greifen uns den Pulverstampfer. Inzwischen mopst uns Langfinger Pocken Pete einen Edelstein — doch keine Panik, den Lauser kriegen wir schon noch. Wenden wir uns jedoch zuerst dem Pulver zu, welches wir sorgfältig in die Kanone legen. Von jetzt an folgt man exakt den Anweisungen, bis sich mit lautem Knall ein Geschoß aus dem Geschützrohr löst. Pete und Willy wissen, was die Kanone geschlagen hat und flüchten zur Reling. Wir eilen hinterher und hechten in den Ozean. Nachdem wir wieder aufgetaucht sind, ist bereits die schönste Seeschlacht im Gange. Als eine Planke auf uns zusegelt, tauchen wir kurzerhand ab. Nach einem zweiten Tauchgang klettern wir auf die Planke, rudern zur Stange, sowie zum Tuch und fischen beides aus dem salzigen Naß. Um ein Segel zu errichten, muß mit der Spitze des Billardqueues der Rest aus dem Loch in der Planke entfernt werden, bevor die Stange eingesteckt werden kann. Das Tuch wird fein säuberlich an der Stange befestigt und der Billardqueue zusammengesetzt. Der Queue wird jetzt nur noch mit der Kordel an die Stange gebunden, und ab geht die Reise in unserem Ein-Mann-Segelboot zur Insel. Wieder sicheren Boden unter den Füßen, nehmen wir den Billardstock von Bord und erklimmen die nächstbeste Palme. Mit dem Schwert ernten wir eine Kokosnuß, klettern die Palme hinunter und stecken Nuß, Rosmarin und Meersalz ein. Ganz im Norden begraben wir den armen Ochsen-Willy. Eine Kiste im Wasser lenkt unsere Aufmerksamkeit auf sich. Doch leider ist der Weg dorthin mit Seeigeln gepflastert. Um dieses Hindernis zu umgehen, bauen wir uns eine Enterstange und angeln uns damit die Kiste. Am Strand zertrümmern wir das gute Stück und eignen uns das Pulver, welches sich als Pfeffer entpuppt, an. Von der Südseite des Strands geht man nun nach Osten zu einer Hütte. Im Inneren der Insulanerbehausung stecken wir den Stein und die Maggi-Flasche, die in einem Winkel zu finden ist, ein. Draußen vor der Hütte schneiden wir mit dem Schwert das Dickicht kurz und klein. Der Weg nach Norden ist nun frei. Am Palisadenzaun schlägt man mit dem Stein die Dornen ab und steckt sie in die Ritzen des Zauns. Auf dem Zaun klettern wir innen hinunter, um den Oregano zu erreichen. Sofort danach wieder rauf auf den Zaun und außen heruntergestiegen. Nun ein Stück nach Osten und die Dornen in den Palisadenzaun gesteckt. Auf dem Felsen sammeln wir den Kronenkorken auf und klettern innen am Zaun hinunter. Hier die Suppenwürze aus der Maggi-Flasche in den Korken füllen und nach Osten marschieren, bis Ihr auf einen Pilz trefft. Diesen betrachtet man etwas genauer und macht so die Bekanntschaft eines Winzlings, der unsere Gewürze benötigt. Als Dank für die Kräuter beschenkt uns der Admiral mit einem Champignon. Hungrig, wie wir sind, mampfen wir den Champignon zusammen mit dem anderen Pilz in uns hinein. Unser Weg führt nun viermal nach Norden zu einem Felskegel, dann nach Westen, rauf und erneut nach Westen. Am Riß bewirft man den Holzknüppel mit Kokosnuß und Stein. Anschließend nach Westen getrabt, die Kurbel gedreht und die Spitze an der Kurbel befestigt.

Nach ein paar Schritten im Höhlengang liegt der tote Pete vor unseren Füßen. Nehmt seine Kleider samt Augenklappe an Euch. Um das Tentakelwesen zu täuschen, müßt Ihr nun folgendes eingeben: „gehe hinke nord" und „gehe hinke". Schnappt Euch den Splitter, eilt zur Steintür zurück, montiert die Spitze wieder ab und lauft zum Felsvorsprung. Dort rauf auf den Kamin und die Kiefer mit dem Seil am Absatz befestigt. Am Gipfel erwartet Euch der fünfte Klunker…

Im Zeitalter der Legenden:

Im Bergwerk liegt in südlicher Richtung ein erschöpfter Mann. Nehmt ihn und seinen Pickel mit, befestigt das Seil an der Karre und klettert hinein. Nach einiger Zeit erreicht Ihr den Lorenbahnhof. Jetzt schnell am Seil ziehen und die Kerze mit dem Feuerzeug entzünden. Auf unserem Weg nach Osten treffen wir Tell, der vor 4000 Jahren die Splitter auf die verschiedenen Welten verteilt hat. Gebt ihm Eure Splittersammlung, folgt ihm in die Vulkanschmiede und nehmt das Kraftelixier an Euch. Wieder am Lorenbahnhof wandert man nach Norden zum Transportgleis und hüpft erneut in die Lore. Dem Mann im Bergwerk überlassen wir den Kräftigungstrank und geben ihm seinen Pickel zurück. Als Dank verspricht der alte Knabe, uns zu helfen. Also befestigen wir wieder das Seil am Hebel der Karre, steigen hinein und warten, bis wir das Ziel unserer Reise erreicht haben. Hier wie gehabt am Seil ziehen und die Kerze entflammen. Unter den Steinen, die mit uns zusammen aus der Kiste gepurzelt sind, befindet sich der sechste Splitter. Bringt auch diesen zu Tell — er wird alle Splitter zum Auge des Kals vereinigen. Das fertige Auge in der Tasche klettern wir am Transportgleis wieder in die Karre. Sobald sich die Geschwindigkeit des Schienengefährts erheblich verlangsamt, springen wir ab. Von hier nach Osten und anschließend nach Norden zum Sklavenquartier. Sofort weiter nach Norden, wo uns bereits Tell mit einem Amulett erwartet. Dieser Zauberanhänger weist uns den Weg durch die Krypta. Also auf nach Norden zur Brücke. Nach Überquerung der Schlucht versucht eine dreiäugige Bestie, bei uns Eindruck zu schinden. Unerschrocken schreiten wir jedoch weiter Richtung Osten. Auch den Befehl, an die Decke zu sehen, ignorieren wir schlichtweg, woraufhin das demoralisierte Monster enttäuscht vondannen trabt. Von der Verstärkerbox in der Ecke interessiert uns nur der Lautsprecher. Ihn befestigen wir am Seil und plazieren ihn auf die Kugel (Brücke). Jetzt nach Osten laufen und am Seil ziehen — die Brücke stürzt mit lautem Tosen in sich zusammen. Die Kugel kann jedoch gerettet werden. Am Ende der Treppe legen wir sie in das Loch und eilen weiter, zweimal nach Norden bis zur Krypta. Dort öffnet man das Amulett — Pit springt heraus und setzt sich auf unsere Schulter. Der Weg durch das Labyrinth lautet folgendermaßen: Westen, Süden, Süden, Osten, Runter, Westen, Norden, Westen, Norden, Rauf, Osten. Am See greifen wir uns den kleinen Pit, werfen ihn ins Wasser und hüpfen ebenfalls hinterher. Sicher am anderen Ufer angekommen, stopft man eine Handvoll Sand in die Tasche. Aus der Ranke an der Felswand und dem herumliegenden Holzstück konstruieren wir uns einen ultralangen Schnorchel. Mit ihm ist es uns möglich, zu diesem seltsamen Lichtschein unter Wasser zu tauchen. An der tiefsten Stelle des Gewässers drehen wir nun den Würfel los und halten ihn in das Licht. Unsere Tauchexpedition führt uns anschließend weiter nach Süden zu einem riesigen Monstrum. Kramt Euren ganzen Mut zusammen und schwimmt geradewegs in das offene Maul des Untiers. Wie Ihr feststellen werdet, ist das angsteinflößende Monster nur eine billige Roboterattrappe. Dreht jetzt den Schalter nach links und sackt das Sauerstoffgerät, welches hinter einer Blechverkleidung zum Vorschein kommt, ein. Außerdem findet sich hier noch ein Engländer, den wir freilich ebenfalls nicht verschmähen. Das hydraulische Maul des vermeintlichen Monstrums schließt sich nach einem Druck auf den Knopf. Zwei Stockwerke weiter oben drehen wir mit unserem Engländer einen Bolzen, eilen noch weiter hinauf und schnappen uns die Schuppe des Roboters. Zurück an der Felsplatte halten wir die Schuppe in den Lichtschein. Unter uns wird daraufhin der Weg in eine Schleuse freigegeben. Einmal in der Schleuse, muß jeder Handgriff exakt sitzen. Damit Ihr es nicht so schwer habt, hier die einzelnen Befehle: Drehe Regler auf Null, drücke Taste, Norden, drücke Taste, drehe Regler auf Eins, drücke Knopf, drücke Knopf, drehe Regler auf Null, drücke Taste, Süden. Zerschneidet jetzt das Kabel der Steuereinheit mit dem Schwert. Dasselbe gilt für das Kabel in Kathauras Wache. Damit Kathaura Euch folgen kann, müßt Ihr den Zugriegel zurückziehen. Spurtet gleich danach Richtung Süden in die Schleuse und weiter nach Westen durch die Gitter. Betätigt hier die Taste und stellt den Regler auf Eins. Den Rest erledigt Freund Bool für uns! Nach getaner Arbeit stellen wir den Regler wieder auf Null und drücken die Taste. Von Kathauras Wache schlendern wir gemütlich nach Norden und weiter nach Osten zu seiner Wohnung. Hier basteln wir ein letztes Mal eine Enterstange, um die Türklinke zu erreichen…

FREEZER-ECKE

B.C. Kid: Die Anzahl der Leben des kiefergewaltigen Windelträgers verändert man in Adresse 690.

Tearaway Thomas: Die Time Extras stehen in der Adresse B9B.

Starbyte Supersoccer: Wird die Adresse C552E3 auf 00 gestellt, so ist der Vertrag für die Trikotwerbung abgelaufen. Auf diese Weise ist es dem schlauen Fußballmanager möglich, beliebig oft pro Runde das Geld für einen Trikot-Vertrag zu kassieren. Wer gerne öfters ins Trainingslager möchte, kann die Zahl der erlaubten Lager in Adresse C55343 verändern.

Space Crusade: Die Rundenzahlen könnt Ihr in Adresse 23D manipulieren. Für die Lebenspunkte sind folgende Adressen von Interesse:
Imperial Fists: 179B, 17BF, 182B, 1807, 17E3.
Blood Angels: 16b3, 16D7, 171F, 1743, 16FB.
Ultra Marines: 1883, 18EF, 18CB, 18A7, 1913.
Tragt dabei allerdings nie mehr als 9 Lebenspunkte ein!

Pinball Fantasies: Nachstehende Adressen gelten nur für die 1 MByte Chip-Ram Amigas.
87FF0 Gravitation verändern.
880A7 Nummer der aktuellen Kugel
96DB2 Letzte Kugel
96DB3 Letzte Kugel im Cheatmode
Die gleichen Adressen für 0.5 MByte Chipram-Besitzer lauten:
C07FF0 Gravitation
C080A7 Aktuelle Kugelnummer
C1F87A Letzte Kugel
C1F87B Letzte Kugel im Cheatmode

Ausgezeichnete Knobelarbeit leisteten diesmal Simon Finkenstaedt, Michael Bien, Adrian Jaglarz und Jan Rothstock.

Die Soliden

TIPS & TRICKS

Kai Korschelt, damals im großen Sandburgenkrieg als begnadeter Stratege gefeiert, erklärte sich bereit, für kurze Zeit die Höhen der imperialistischen Sandkastenmächte zu verlassen und allen **Rampart**-Fans mit Rat und Tat zur Seite zu stehen:
Plaziert Eure wehrhaften Burgen möglichst nah, zentral und somit günstig an andere Bollwerke heran. Auf diese Weise könnt Ihr schnell und bequem eine zweite bzw. dritte Burg aufbauen. Achtet desweiteren peinlichst genau darauf, daß Eure Kanonen immer platzsparend nebeneinander stehen. Vermeidet Zwischenräume in Euren Geschützreihen. Denn solltet Ihr in die Verlegenheit geraten, nach der zweiten oder dritten Runde weiterhin nur ein Schloß Euer eigen nennen zu dürfen, werdet Ihr sonst schnell Probleme bei der Unterbringung der neu dazugekommenen Kanonen haben. Da die Bauarbeiter ab und zu ganz gerne pfuschen, kann es vorkommen, daß Ihr ständig die falschen Bausteine vorgesetzt bekommt. Positioniert diese Steine möglichst an ein nahes Schloß heran, oder stellt sie einfach in der Gegend ab. Die einfältigen Computerkapitäne checken's mal wieder auf keinem Auge und ballern wie verrückt auf die nutzlos herumstehenden Teile. Mit diesem Trick lassen sich auch wirkungsvolle Schutzwälle gegen angreifende Bodentruppen aufbauen. Zieht am besten eine dicke Trennmauer zwischen Ufer und Eurer Burg. Die anstürmenden Soldaten werden es um einiges schwerer haben, bis zu ihrem Angriffsziel vorzudringen. Zum Schluß noch ein grundsätzlicher Tip: Bei der Bekämpfung der feindlichen Armada immer die alte Burgherrenweisheit beachten: „Die Schiffe, die dem Ufer am nächsten sind, müssen als erstes den Fischen Gesellschaft leisten."

In vier der 80 Level von **The Humans** müssen die kleinen niedlichen Kerle zu allem Übel auch noch bestimmte Gegenstände zur Lösung ihrer Aufgabe besorgen. Wie Ihr nun Eure Humanoiden bei ihrem menschlichen Streben tatkräftig und vor allem erfolgversprechend zu unterstützen habt, beschreiben Euch Dennis Hein und Benedikt Schäfer.

Level 1 (DARWIN): Keine allzuschwere Aufgabe! Drei Humans müssen lediglich einen Turm bilden, der vierte klettert über die anderen drüber und greift sich den Speer.

Level 6 (MOOBLE): Nehmt den Speer in die Hand und bringt alle Eure Menschlein sicher über das Wasser. Laßt dazu den ersten mit dem Speer über das todbringende Naß springen, schleudert das Wurfgerät zum nächsten zurück, so daß auch dieser rüberhüpfen kann. Erst im Anschluß daran solltet Ihr dem Dino einen Höflichkeitsbesuch abstatten. Die kleinen Leute müssen nun alle die Leiter erklimmen. Einer von ihnen (wohl der Mutigste) faßt sich ein Herz (und den Speer), springt auf den Vogel und gibt den Speer, wie gehabt, an den nächsten weiter. Sind alle Humans glücklich angekommen, muß nur noch in akrobatischer Höchstleistung ein Menschentürmchen errichtet werden, und die Fackel ist Euer.

Level 13 (UNLUCKY): Die vier kleinen Gesellen auf der unteren Plattform ganz nach rechts dirigieren. Einer davon wird dort als Leiter hingestellt, die anderen können über ihn hinweg nach oben steigen. Weiter oben killt man den Saurier, wandert über die Brücke und gibt den Speer an die anderen Kumpels weiter. Feuert jetzt den Wurfspieß mit aller Kraft über den Busch. Der Human auf der linken oberen Plattform schnappt sich den Spieß, hüpft keck von oben auf die rechte Plattform, krallt sich die Fackel und gibt diese an seinen Spezl, der weiter rechts steht, weiter. Der befördert wiederum das brennende Holzstück mit einem gezielten Wurf zu den Männchen auf der unteren Plattform. Der Busch wird nun Opfer eines Brandanschlags; mit Hilfe des Speers erreichen die Steinzeit-Typen die nächste Plattform, stellen oben noch flink ein paar Kumpane aufeinander und erhalten schließlich das Rad.

Level 24 (EASY LIFE): Den Speer zur Hand nehmen, nach rechts jumpen und die Leiter herunterklettern. Jetzt den Speer über die Brücke schleudern, damit die anderen Humans herüberkommen können. Die Fackel lassen wir einfach nach unten fallen, äschern dort die Büsche ein und holen die zwergenwüchsigen Burschen, die vormals unten standen, nach oben. Laßt sie in altbekannter Manier über den Abgrund springen (Speer immer weitergeben) und anschließend einen Menschenturm errichten — der letzte Gegenstand, das Seil, ist Euer Lohn.

Unglaublich aber Warzenschwein! Christian Rohn hat es doch tatsächlich geschafft. In unzähligen durchgrübelten Nächten und verrätselten Tagen hat er in einem Gewaltakt unvorstellbarer geistiger Leistung das Unmögliche möglich gemacht. Um nun alle, die vielleicht Schwierigkeiten mit dem einen oder anderen Rätsel haben, vom unweigerlichen Griff zum Haarschopf (zwecks Haare-raufen!) zu befreien, hat er, der König der Knobler und Knobler der Könige, die sicherste, kürzeste, leichteste, mutigste, erfolgreichste, idealste und geschickteste Lösung des Rolli-Hammers **Dungeon Blaster** ausgetüftelt! Lasset uns also ehrfürchtig seinen Worten lauschen:
Prinzipiell solltet Ihr Euch voll auf die Verfolgung des üblen Schorsch konzentrieren und die Sehenswürdigkeiten der prunkvollen Stadt Haar schlichtweg außer acht lassen — sonst ist Euer nobler Rettungsversuch von Anfang an

zum Scheitern verurteilt. Wen bereits bei der Auswahl des Helden die Qual der Wahl peinigt, sollte sich doch einfach für Joker oder Ninja-Moni oder Oskar oder Reinhard oder Richy entscheiden. Alle anderen könnt Ihr getrost vergessen! Nun aber mal ran an's Eingemachte — hier der konkrete Lösungsweg: 1-35-10-57-20-47-38-53-6-59-40-55-5-15-56-39-9-54-7-28-37-30-52-60. Geschafft! Herzlichen Glühstrumpf! Übrigens gehen wir davon aus, daß Ihr bei Nr.59, ebenso wie wir, einen Würfel ohne 5 und 6 benutzt. Wenn nicht, übermalt die entsprechenden Würfelflächen Eures Normalo-Würfels einfach mit Tip-Ex... Na, wenn das mal kein toller Beitrag war!

Neulich haben Moni und ich doch glatt eine Postkarte von unserem ehemaligen Weg- und Waldgefährten Bradley bekommen. Er schrieb uns von einem großen Eispalast, vor dem er auf seinem **Curse of Enchantia** momentan frierend stünde und krampfhaft versuche, den Eingangscode zu knacken. Wie er in diese frostige Lage kam, wollen wir Euch nicht vorenthalten.
Nach den großen Anstrengungen in Enchantias Unterwelt sicher im malerischen Dorf der Insel angekommen, meldete sich Bradleys Magen. Um ihn zu besänftigen, erstand unser kühner Held etwas Obst — leider fiel ihm zu spät ein, daß er ja auf Fruchtsäure allergisch war! Egal, dachte er, schenken wir das Zeug eben dem Magier. Auf dem Weg zum alten Zaubermeister besuchte er kurz die Wahrsagerin des Ortes, denn sicher ist sicher — man weiß ja nie, was einen noch so alles erwartet! Endlich in den Gefilden des Zauberers, vermachte Brad das Obst dem Hexer, welcher ihn daraufhin zwar nicht zum Teufel wünschte, wohl aber zumindest auf einen schmalen Felssteg. Bedächtigen Schrittes tastete sich der furchtlose Bursche bis zu einem großen Felsbrocken vor. Mit aller Kraft verschob er den Brocken und sprang in turnerischer Eleganz über das Hindernis. Die Handschuhe, die hier herumlagen, stopfte er in seine Hosentaschen und drückte solange an den vier Knöpfen herum, bis die metallisch glänzende Brücke den Abgrund vor ihm schloß. Ein Seil ist in solch bergigen Gebieten nie verkehrt, also steckte er auch dieses in seine Taschen. Ein Stück weiter versperrte ein Monster den Weg. Mit den Handschuhen ließ sich der glitschige Geselle jedoch leicht bezwingen. Vor dem folgenden Steinregen wartete Bradley geduldig, bis dieser kurz nachließ — dann huschte er in eine Felsnische, geschützt vor den erneut herunterpurzelnden Gesteinsbrocken. Mit dieser Methode konnte nun das gesamte Steinschlaggebiet sicher passiert werden. Die seltsame blaue Mütze, die er unterwegs gefunden hatte, setzte Brad freilich gleich auf und warf den schwarzen Stein aus seiner Tasche mit voller Wucht auf den schwebenden Felsbrocken. Der nächste Abgrund konnte mit dem Seil überwunden werden. Dazu warf Bradley den Strick einfach auf die andere Seite und sprang tollkühn an das gespannte Seil. Endlich vor einer Höhle angekommen, entzifferte er die seltsame Schrift am Eingang und sprach schließlich die Zauberworte „Sesam öffne dich". Der etwas zu groß geratene Papagei im Inneren des Steingewölbes wurde von ihm mit einem freundschaftlichen „Hi" begrüßt...
Wieder im Dorf besorgte Brad beim Costume Shop eine Verkleidung, begab sich in die Umkleide und probierte das eben erstandene Kleidchen an. Die Tür öffnete sich unverhofft, und unser junger Abenteurer stand mitten in einer Eiswelt. Den Schneemenschen holte er hier mit einem gezielten Schneeballwurf von den Beinen. Das Achselspray befreite übrigens von lästigen Körpergerüchen. Mit dem gefundenen Brett wurde das Loch im Eis abgedeckt; den so gefangenen Fisch tauschte Bradley gegen die Angel des Eskimos. Dieses Fischfanggerät wurde beim Eisblock zu Kleinholz verarbeitet („kämpfen" anklicken). Mit einem wärmenden Feuerchen schmolz er das kleine grüne Etwas aus dem Eis. Die zurückgebliebene Asche wanderte noch schnell ins Inventory, bevor Bradley bei den Fußspuren über den Rücken des Wals zur Anhöhe lief. Verzweifelt über seine ausweglose Lage rief Brad hier um Hilfe und wurde auch prompt erhört. Tja, nun setzte er nur noch zum Eisschloß über (versucht's mal mit der Asche), und da steht er nun, zähneklappernd und mit seinem Latein am Ende...

Die Welten des kleinen schwarzen Ninjas **Zool** sind mit Fallen, Feinden und Rätseln geradezu übersät. Daß es allerdings auch geheime Bonusräume, ja sogar kleine Zusatzspielchen gibt, wissen wir erst seit Stefan Dries uns darüber aufgeklärt hat. Im Level 1.3 existiert nämlich ein sogenannter GAMESMASTER-Raum (Diese „Meister des Spiels" sind ja auch schon bei Lotus III in Erscheinung getreten), den Ihr erreicht, wenn Ihr vom Startpunkt des Levels 1.3 nach rechts lauft, bis eine Wand den großen Schritten Eures kleinen Zools Einhalt gebietet. Hier wartet man nun darauf, daß die noch verbleibende Zeit unter 50 Sekunden sinkt. Dann schlägt man sich geradewegs durch die Wand (ACHTUNG: dies funktioniert allerdings nur, wenn die Zeit wirklich unter dem 50 Sek. Limit liegt). In dem hinter der Wand liegenden geheimnisvollen Raum findet Ihr neben einigen Zeit- und Punktbonis auch einen zweiten Levelausgang — ohne Endgegner, versteht sich!
Der Level 2.1 birgt ein kleines Shoot'em Up Game. Ihr findet den Zugang zu diesem Bonusspiel, wenn Ihr vom Start aus nach rechts (nicht nach unten!) zu einer kleinen Einbuchtung mit einer Trompete und ein paar Bonis sprintet. Plaziert Euren Schwarzkittel an den linken Rand dieser Senke und hüpft gegen den kleinen Vorsprung, der sich über Zool befindet. Ihr gelangt so in ein kleines Ballerspielchen, wo sich mit etwas Geschick ein dickes Punktekonto absahnen läßt.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Spiel	Ausgabe	Art
1869	10/92	Tip
Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Addams Family	9/92	Tip
Afterburner	1/91	Cheat
After the War	5/90	Codes
After the War	7/90	Cheat
Agony	3/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien World	5/92	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Antares	9/91	Tip
Antares	11/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Antheads	7/90	Lösung
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Aquaventura	10/92	Freezer
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
APB	1/91	Cheat
Apprentice	12/90	Codes
Armalyte	4/92	Freezer
ArmourGeddon	9/91	Tip
ArmourGeddon	10/91	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
Astro Marine Corps	9/90	Codes
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Back to the Future 2	11/90	Cheat
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Bad Company	5/90	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Freez.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Squadron	7/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat
Beach Volley	3/90	Cheat
Beast II	11/92	Lösg./Freezer
Beast II	12/92	Cheat
Beverly H. C. (ind.)	7/90	Cheat
Beyond the Gates	9/91	Cheat
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Black Tiger	9/90	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Bloodwych	3/90	Karten
Bloodwych	4/90	Karten
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Budokan	7/90	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager	3/90	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Cabal (ind.)	3/90	Tip
Cabal (ind.)	5/90	Tip
Cabal (ind.)	9/90	Cheat
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cardiaxx	9/92	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	3/90	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chicago 90	5/90	Tip
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clown-O-Mania	3/90	Cheat
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Corruption	3/92	Tip
Crack Down	7/90	Tip
Crazy Cars II	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cybernoid 2	3/90	Cheat
Danger Freak	7/90	Tip
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Day of Pharaoh	3/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
D/Generation	10/92	Freezer
Dogs of W. (ind.)	3/90	Cheat
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip
Dragon's Lair Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip
Drakkhen	4/90	Tip
Drakkhen	5/90	Lösg./Kart.
Dune	10/92	Tip
Dungeon Master	12/90	Tip
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Dynasty Wars	11/90	Cheat
Dyter 07	5/90	Cheat
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	3/91	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E-Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	5/91	Cheat
Epic	7/92	Codes
E-Swat (ind.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of Horus	7/90	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Falcon	11/90	Tip/Cheat
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Federation Quest	11/90	Codes
Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat
Fighter Bomber	5/90	Tip
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flood	10/90	Codes
Flood	1/92	Freezer
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Future Wars	3/90	Lösung
Future Wars	4/90	Lösg./Kart.
Garfield	10/91	Tip
Gauldregon's Domain	5/91	Tip
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	9/90	Listing
Ghostbusters 2	10/90	Listing
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Ghouls'n Ghosts	3/90	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Gobliins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	3/90	Tip
Great Courts	4/90	Tip
Great Courts	7/90	Tip
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Gunship	3/90	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hammerfist	11/90	Cheat
Hard Drivin'	4/90	Cheat
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard'n'Heavy	10/90	Cheat
H.A.T.E.	3/90	Cheat
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Helloween	9/91	Tip
Hero's Quest	9/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	3/92	Tip
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hound of Shadow	5/90	Tip
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip
Indiana Jones 3	3/90	Tip
Indiana Jones 3	11/90	Tip
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones Action	7/90	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Inspector Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
International Karate Plus	11/90	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	5/91	Tip
Iron Lord	4/90	Tip
Iron Lord	5/90	Lösung
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
Ishar	11/92	Lösung
It Came from the Desert	3/90	Tip
Ivanhoe	10/90	Cheat
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond 2	4/92	Tip
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jumping Jackson	7/90	Codes
Kaiser	4/90	Tip
Kaiser	5/90	Cheat
Karakis	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off Expansion	3/90	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Klax	9/90	Cheat
Kreuz As Poker	4/90	Cheat
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Faerghail	11/90	Lösg./Kart.
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of the Lost	3/91	Codes
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lettrix	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Logo	10/90	Codes
Logo	11/90	Codes
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magazin	11/90	Codes
Magic Marble	3/90	Codes
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Maniac Mansion	3/90	Lösung
Maniac Mansion	7/90	Tip
Maniac Mansion	10/90	Tip
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
Marble Madness	9/90	Tip
Mean Streets	3/91	Tip
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	9/90	Lösung
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Monty Python	12/90	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Moves	7/90	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Never Mind	3/90	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Freezer
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
N. Warriors (ind.)	4/90	Tip
N. Warriors (ind.)	7/90	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
Nuclear Wars	5/90	Tip
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
Operation Stealth	11/90	Lösung
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Th. (ind.)	4/90	Tip
Operation Th. (ind.)	5/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	7/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	9/90	Cheat
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Osiris	5/92	Codes
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Pinball Magic	5/90	Cheat
Pipe Mania	4/90	Codes
Pipe Mania	5/90	Codes
Pirates!	9/90	Tip
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	7/90	Tip
Player Manager	9/90	Tip
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Pool of Radiance	11/90	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Power Drift	3/90	Tip
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Puzznic	3/91	Tip
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Ra	11/90	Codes
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	3/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	4/90	Tip
Rainbow Islands	11/90	Tip
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Realms	3/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Red Storm Rising	11/90	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Resolution 101	9/90	Listing
Resolution 101	11/90	Cheat
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Lösung
Roadblasters	11/90	Cheat
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock'n'Roll	3/90	Cheat
Rock'n'Roll	5/90	Tip
Rock'n'Roll	7/90	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Roller Coaster Rumbler	3/90	Codes
Rorar	5/90	Codes
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Satan	11/90	Cheat
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lsg./Kart./Frez.
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shiftrix	9/91	Codes
Shinobi	4/90	Tip
Shinobi	9/90	Cheat
Silent Service 2	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	3/90	Cheat/Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Skidz	11/90	Cheat
Sliding Skill	1/92	Codes
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Space Harrier	5/90	Cheat
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starflight	5/90	Tip
Starflight	11/90	Tip
Starglider 2	1/91	Cheat
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Stormlord	4/90	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Strider	3/90	Cheat
Strider	7/90	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Stryx	7/90	Cheat
Stundenglas	7/91	Tip
Stunt Car Racer	3/90	Tip
Stunt Car Racer	4/90	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Super Cars 2	7/91	Cheat
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Tangram	7/91	Codes
Take 'em in (ind.)	7/90	Tip
Team Yankee	5/92	Tip
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Tennis Cup	7/90	Tip
Terminator 2	3/92	Cheat/Freezer
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderbirds	3/90	Codes
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Freezer
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time	5/90	Lösung
Time Machine	3/91	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn it	4/90	Codes
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
TV Sports Basketball	5/90	Tip
TV Sports Basketball	7/90	Tip
Twinworld	4/90	Tip
Twinworld	10/90	Tip
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Untouchables	5/90	Cheat
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Codes
Viking Child	11/90	Codes
Vroom	4/92	Freezer
Warlords	7/91	Tip
Warzone (ind.)	9/91	Tip
Weird Dreams	4/90	Tip
Weird Dreams	5/90	Cheat
Weird Dreams	3/92	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild Streets	7/90	Listing
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	11/90	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wizkid	12/92	Tip
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderboy in Monsterland	3/90	Tip
Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Wrongs (ind.)	12/90	Tip
Wrongs (ind.)	3/91	Tip
Wrongs (ind.)	9/91	Cheat
Wrongs (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	3/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Freezer
Xenomorph	7/90	Karten
Xenon 2	1/92	Freezer
X-Out	11/90	Cheat
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	5/91	Codes
Zombi	5/90	Lösung
Zool	12/92	Freezer
Z-Out	2/91	Cheat

INDIANA JONES' AND THE FATE OF ATLANTIS

THE ACTION GAME

Unverhofft kommt oft: Erst läßt uns der Peitschenschwinger ewig warten, dann rückt er gleich in zweifacher Ausfertigung an! Dabei war diesmal doch gar keine Actionvariante angekündigt…

Vor unzähligen Monden ist U.S. Gold ja schonmal mit dem Versuch auf die Nase gefallen, die Abenteuer des Super-Archäologen joystickgerecht aufzubereiten — kein Wunder, wenn man sich nun mit Ankündigungen etwas zurückgehalten hat. Aber vielleicht liegt's auch einfach daran, daß sich hinter dem verkaufsfördernden Namen erneut bloß ein eher dürftiges Actiongame mit schalen Rätseleinlagen verbirgt?

Na, Soferl — alles klar?

Gib' ihm die Peitsche!

Die Story wurde vorsichtshalber 1:1 vom Adventure übernommen; was es über eine geheimnisvolle Statue, böse Nazis und die liebliche Sophia zu sagen gibt, haben wir also bereits ein paar Seiten weiter vorne gesagt. Um uns nicht zu wiederholen, verraten wir Euch daher ohne Umschweife, daß die Spielwiese hier aus einer isometrischen 3D-Perspektive gezeigt wird, wobei man beliebig durch die Gegend laufen, springen und klettern darf. Ganz im Stil des Lucas Arts Abenteuers ist es jederzeit möglich, zwischen Dr. Jones und seiner Begleiterin hin- und herzuschalten, so daß sich die braune Brut wahlweise per Peitsche oder Fausthieb bzw. ladylike mit einem Tritt ans Schienbein vertrimmen läßt. Derart betäubt, hinterlassen die Gegner gelegentlich Schokolade und Bargeld, was dem Energie- bzw. Finanzhaushalt des Helden-Duos zugute kommt.

Durch Prügel allein kann das Rätsel von Atlantis freilich nicht gelöst werden, dazu bedarf es hin und wieder auch ein bißchen Kopfarbeit: Zahlreiche Gegenstände müssen gefunden und an passender Stelle eingesetzt werden, wozu Passanten oft und gerne Tips herausrücken. Bei soviel Hilfsbereitschaft sollte es kein großes Problem sein, in Monte Carlo die „verlorenen Dialoge des Plato" zu finden, oder den Logik-Test im Hafenbecken erfolgreich zu absolvieren.

Ein hübsches Pärchen…

Später darf unser Pärchen mit einem U-Boot auf Tiefseetauchfahrt gehen, eine Inselgruppe entdecken und schließlich innerhalb der Katakomben des versunkenen Inselreichs weitere Rätselnüsse knacken.

Insgesamt steht in den sechs Leveln aber doch eher die Action im Vordergrund, und obwohl das Zeitlimit stellenweise etwas Hektik ins Spiel bringt, macht sich bald Langeweile breit — zu wenig abwechslungsreich sind die Kämpfe, zu öde ist die gesamte Präsentation. Dabei sieht die Grafik ja noch ganz erträglich aus, daß allerdings nicht gescrollt wird, zeugt ebensowenig vom Können der Programmierer wie die Tatsache, daß die Sprites ins Zuckeltempo verfallen, sobald sich mehr als zwei davon am Screen tummeln. Immerhin kann die Umgebung auf Tastendruck aus vier verschiedenen Himmelsrichtungen betrachtet werden, die Musikstücke klingen nicht übel (deutlich besser jedenfalls als die kümmerlichen Sound-FX), und die Steuerung klappt über Stick, Tastatur und Maus gleichermaßen ordentlich.

Am Fazit ist aber trotzdem nicht zu rütteln: Indy auf der Suche nach dem verlorenen Spielwitz… (rl)

INDY IV – THE ACTIONGAME
(LUCAS ARTS/US GOLD)

ACTION – ADVENTURE

58% „FLACH"

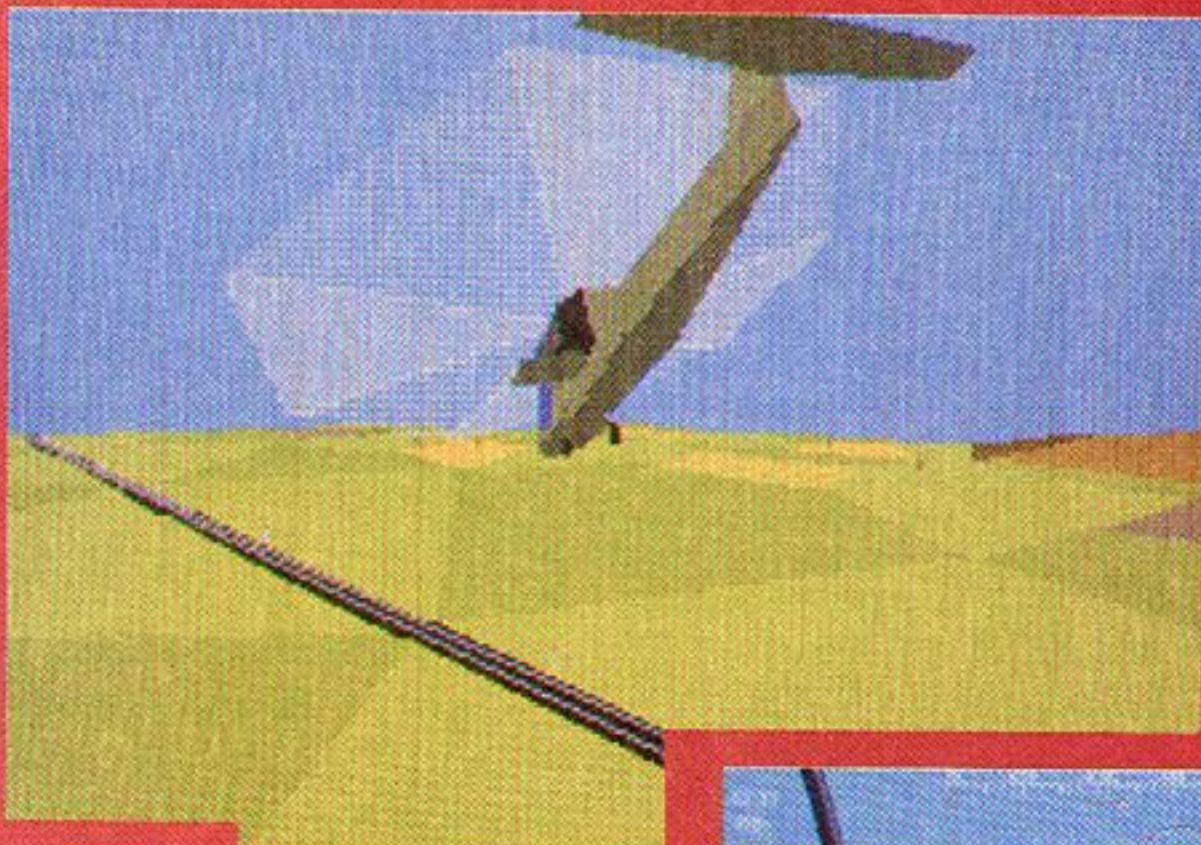
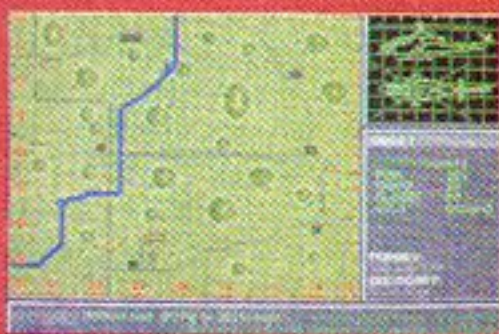
GRAFIK	63%
ANIMATION	57%
MUSIK	66%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	56%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

GUNSHIP 2000

Bereits der Vorflieger galt auf allen gängigen Computersystemen als Klassiker des Rotor-Gewerbes — nach überraschend kurzer Konvertierungszeit wird er nun auch am Amiga von seinem Nachfolger überholt!

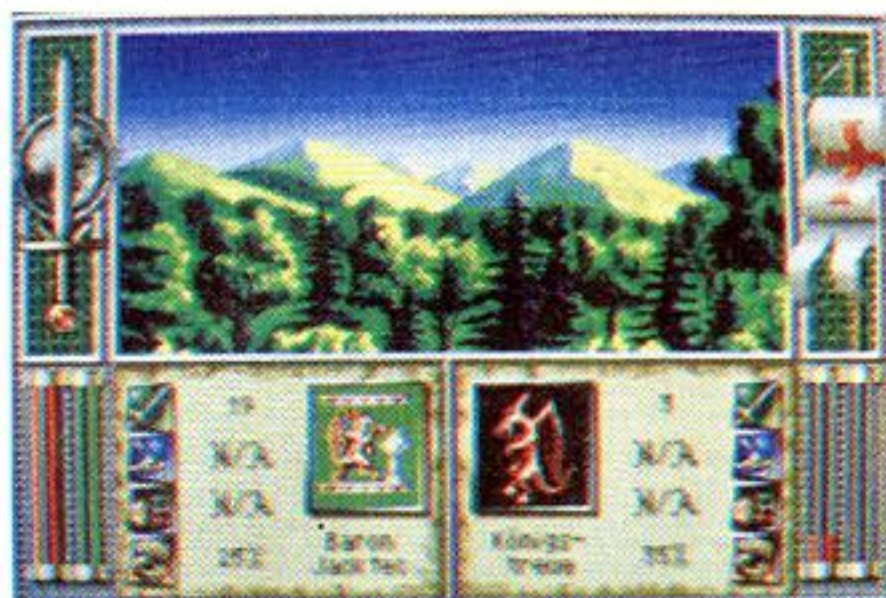
Während man beim alten „Gunship" mit einem einsamen Apache AH-64 auskommen mußte, sind hier noch sechs weitere Helis mit unterschiedlichen Flugeigenschaften vertreten, von denen man bis zu fünf gleichzeitig befehligen darf. Der stark taktisch ausgelegte Simultan-Flugbetrieb findet dabei auf einer Karte à la „M1 Tank Platoon" statt, an Szenarios stehen Zentraleuropa und der Persische Golf zur Verfügung. Allerdings muß man sich nach dem (empfehlenswerten) Training erst bei diversen Rettungs-, Aufklärungs- und sonstigen Einzelaufträgen bewähren, ehe man an die richtige Campaign mit hunderten von Missionen rangelassen wird. Erst hier bekommt man dann auch Zugriff auf sämtliche Hubschrauber sowie Aufklärungsdronen zum Ausspähen der vielfältigen Feinde, deren Spektrum von Panzern über Schiffe bis zu Flugkörpern aller Art reicht.

Eine der vielen Außenansichten

Schöner fliegen mit Gunship 2000!

Von den wegen ihrer Fülle auch nicht annähernd komplett aufzählbaren Features wurde lediglich die Replay-Funktion der PC-Version dem Speicher-Gott geopfert, ansonsten gibt's immer noch tausenderlei verschiedene Waffen, einstellbaren Realismus (Wind, Sicht, Landung, Flugverhalten), den obligaten Autopiloten, Einsatzbesprechungen und Orden, etliche Außenansichten, darunter den besten Missile-View der Simulationsgeschichte und und und. Auf die Animation der Rotorblätter muß man am Amiga zwar ebenfalls verzichten, zum Ausgleich haben die Programmierer eine Reihe von kleinen, aber feinen Verbesserungen vorgenommen. Das betrifft einmal die „Intelligenz" der Feinde und computergesteuerten Helis, dazu sind die verschiedenen Cockpits übersichtlicher geworden, die Waffen arbeiten realistischer, und vor allem klappt die Steuerung per Joystick nun ein ganzes Stück besser. Gut so, denn bei Gunship 2000 wird Wirklichkeitsnähe riesengroß geschrieben! Für die fliegerische Praxis bedeutet das, daß man hier nicht über platte Vektorgrafik-Landschaften düst, sondern Hügelketten umkurven, tiefe Flußtäler entlangschleichen oder unter heranjagenden Raketen wegtauchen kann — und da ist man natürlich heilfroh, wenn der Joystick so prompt und exakt anspricht, wie er das tatsächlich tut.

Details in Hülle und Fülle

Ein kaum vermeidbarer Nachteil der äußerst detailfreudigen Grafik ist ihre zwar annehmbare, aber nicht gerade raketenartige Geschwindigkeit. Doch erstens ist ein Hubschrauber nun mal kein Düsenjäger, zweitens werden alle schnelleren (Turbo-) Amigas von dem Programm unterstützt. Der Sound gibt weder bei der Musik noch hinsichtlich der Geräusche Anlaß zu irgendwelchen Klagen, was soll man also noch recht viel mehr sagen? Der Digi-Heli des Jahrhunderts ist jetzt noch umfangreicher, realistischer, kurzum, einfach besser — und damit am Amiga praktisch konkurrenzlos. Wer hier nicht zuschlägt, hat in Wirklichkeit bloß Angst vorm Fliegen... (mm)

GUNSHIP 2000 (MICROPROSE)	
HELI – SIMULATION	
85% „HIMMLISCH"	
GRAFIK	87%
ANIMATION	82%
MUSIK	72%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	86%
VARIABEL	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	ROSTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

Erben des Throns

Immer her mit dem Thron!

Mit „Conquestador" bewies die German Design Group schon vor einem Jahr, daß auch hierzulande brauchbare Strategicals produziert werden. Jetzt präsentieren die germanischen Designer ein weiteres Beweisstück!

Und ein originelles dazu, denn die ein bis vier Spieler finden sich hier mal auf der Seite des Bösen wieder. Sie kämpfen um die Macht in einem gerade führerlos gewordenen Fantasy-Reich; untereinander und vor allem gegen die Truppen des legitimen, also guten, Thronerben. Zunächst dürfen sie aber mit den fast 30 Optionen und möglichen Voreinstellungen kämpfen, die ihnen zu Beginn auf mehreren Screens dargeboten werden. Sobald das geschafft ist, wird immer rundenweise agiert, wobei zuerst die Bösen und danach die guten Königstreuen dran sind — wer zuerst alle gegnerischen Armeen vernichtet oder sämtliche Landesprovinzen erobert, bekommt den begehrten Sessel.

Mangelnde Komplexität war schon bei „Conquestador" kein Thema, deshalb überrascht es kaum, daß sich die Schurken hier in jeder Runde durch neun Spielphasen quälen müssen, die computergesteuerte Gegenseite immerhin noch durch deren drei (Angriff, Bewegung, Investition). Die Optik besteht dabei einmal aus einer relativ zäh scrollenden Landkarte, die der Rechner bei jedem Neustart per Zufallsgenerator entwirft, dazu gibt's recht hübsche Menü- und Zwischengrafiken. Die Soundkulisse ist dafür nichts Berühmtes, und die Maus/Menü-Steuerung hat seit den Zeiten der spanischen Eroberer kaum an Übersichtlichkeit gewonnen. Letzteres wird aber zumindest teilweise durch das ausführliche Handbuch wettgemacht.

Tja, und im übrigen hat die feudale Kombination von hoher Komplexität mit deutscher Gründlichkeit wohl einfach ihren Preis… (C. Borgmeier)

ERBEN DES THRONS
(GERMAN DESIGN GROUP)
HERRSCHAFTS – STRATEGIE

GRAFIK	59%
ANIMATION	11%
MUSIK	49%
SOUND-FX	23%
HANDHABUNG	52%
DAUERSPASS	68%
VARIABEL	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

English for Oncatchers

Spelling Fair

Laut unserer Umfrage sind die Erfolgsaussichten für dieses Programm gering: Ganze 15 Prozent der Joker-Leser sind jünger als 13 Jahre, für Lernspielchen begeistern sich nur 2,2 Prozent. Und nach dem Test sind die Chancen eher noch gesunken…

Bei diesem „Buchstabier-Jahrmarkt" dreht sich alles um die richtige Schreibweise englischer Wörter. Diese erlernt man mit Hilfe von sechs kleinen, einzeln anwählbaren Spielchen, die von Aufmachung und Schwierigkeitsgrad her auf Kinder zwischen sieben und dreizehn Jahren zugeschnitten sind. So gibt's beispielsweise eine Wurfbude, bei der die gesuchten Begriffe jeweils zusammen mit ein paar überflüssigen Buchstaben angezeigt werden, die man nun per Mausklick vom Screen befördern soll. Wenn man's richtig gemacht hat, ertönen kleine Jingles oder ein kurzer Applaus, dazu bringen recht bescheidene Animationen die gute Tat auch optisch rüber. Die pädagogische Absicht ist allerorten spürbar, und nützliche Features wie eine Hilfe-Funktion, etliche editierbare Wörterlisten, Druck-Option und eine recht detaillierte Erfolgsstatistik fehlen ebenfalls nicht. Aber was hilft's bzw. wem hilft dieses Programm etwas? Eigentlich nur kleinen Engländerinnen und Engländern oder auch ihren amerikanischen Altersgenossen, die naheliegenderweise die nötigen Grundkenntnisse in dieser schönen Sprache besitzen. Denen wird wahrscheinlich auch die absolut (klein-) kindgerechte Präsentation mit ihren bonbonbunten Farben, aber sehr sparsamen Animationen und wenig abwechslungsreichen FX gefallen. Doch für ihre deutschsprachigen Schul-Kollegen ist das Ding etwa so sinnvoll wie ein elektrischer Turbo-Waschlappen — und hat somit auch ziemlich die gleichen Chancen am Markt. (pb)

Boah, echt knifflig, ey!

SPELLING FAIR
(EUROPRESS)
LERNSPIEL

18% „DURCHGEFALLEN"

GRAFIK	42%
ANIMATION	18%
MUSIK	23%
SOUND-FX	18%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	9%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 74,-

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld
Tel: 082 32/64 09 Fax: 082 32/85 77
BTX: S.M.Soft

Titel	Amiga	Atari
1869 komplett deutsch	**69,50**	
3D Konstruction Kit + Video kpl. dt.	79,50	79,50
3D Konstruction Kit 2.0 kpl. dt.	119,50	
688 Attack Sub dt.	60,00	
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	
ADV Destroyer Simulator dt.	39,50	
AH-73 M Thunderhawk dt.	69,50	69,50
Airbus A 320 (1 MB) dt.	89,50	89,50
Air Combat Aces dt. Inhalt: Gunship, F-16, Falcon, Fighter Bomber	77,00	
Archer Mac Leans Pool dt.	55,00	
Amberstar kpl. dt.	74,00	74,00
Another World kpl. dt.	62,50	62,50
Apidya dt.	65,00	
Air Supply dt.	42,50	42,50
Anarchy dt.	48,50	48,50
Armour Geddon dt.	58,00	58,00
Ashes of Empire kpl. deutsch	**79,50**	
B-52 Mega Fortress dt.	65,00	
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50
Bandit Kings of China dt.	78,50	
Bane of the Cosmic Forge kpl. dt.	69,90	
Bard's Tale 3 dt.	34,50	
Bat 2 dt.	77,00	
Battle Chess 2 dt.	59,90	
Battle Hawks 1942	55,50	55,00
Battle Isle dt.	69,50	
Battle Isle neue Karten dt.	45,00	
Battle Master dt.	66,00	66,00
Betrayal dt.	74,00	74,00
Big Box 2 (10 Spiele)	74,50	
Big Business dt.	54,50	54,50
Birds of Prey (1MB) dt.	74,00	a.A.
Black Crypt dt.	62,50	
Black Gold kpl. dt.	62,50	62,50
Blue Max (1MB) dt.	69,50	69,50
Buck Rogers kpl. dt.	79,50	
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50
Bundesliga Manager Prof. kpl. dt.	69,50	69,50
Cadaver + BAT + Midwinter + Bloodwych dt.	75,00	75,00
Cadaver Leveldiskette dt.	38,50	38,50
Captain Planet dt.	59,50	59,50
Cardinal of the Kremlin dt.	59,50	
Cash kpl. dt.	58,50	58,50
Castle Master kpl. dt.	58,00	58,00
Castle kpl. dt.	69,50	69,50
Celtic Legends dt.	69,50	a.A.
Centerbase kpl. deutsch	**69,50**	**a.A.**
Centurion Defender of Rome dt.	34,50	
Champions of Krynn dt.	64,00	a.A.
Championship Manager dt.	**62,50**	**a.A.**
Chaos Strikes Back, 2. Teil Dungeon Master kpl. dt.	45,00	
Chess + Bridge + Draughts + Go + Back Gammon (5 Spiele)	69,50	a.A.
Chess Champion 2175 dt.	69,50	
Chessmaster 2100	69,50	
Chuck Yegger 2.0 dt.	49,50	49,50
Chess Chamion 2175 dt.	69,50	
Chessmaster 2100	69,50	
Chuck Yeager 2.0 dt.	49,50	49,50
Civilization kpl. dt.	75,00	
Codename Iceman	85,00	85,00
Conquered Kingdoms	79,50	
Cool Water dt.	53,00	
Conquestador kpl. dt.	69,50	69,50
Covert Action kpl. dt.	77,00	77,00
Cribbage King + Gin King + Trump Castle + Chessmaster 2000 (3 Spiele)	69,50	a.A.
Cruise for a Corpse kpl. dt.	69,50	69,50
Damocles dt.	45,00	
Das Boot (1MB) dt.	69,50	
Das schwarze Auge 1,5 MB Version kpl. dt.	77,00	
Der Patrizier kpl. dt.	**69,50**	**69,50**
Die Kathedrale kpl. dt.	77,00	a.A.
Ditris dt.	49,50	49,50
Double Double Bill dt. (4Spiele)	75,00	
Dune Wüstenplanet kpl. dt.	69,50	
Dungeon Master (1MB) kpl. dt.	55,00	
Dynablasters + 4 Player Adapter dt.	62,50	62,50
Einmal Kanzler sein kpl. dt.	69,50	
Elf dt.	62,50	62,50
Elvira kpl. dt.	69,00	69,00
Elvira 2 kpl. dt.	74,00	
Epic dt.	67,00	
Espana Games 92 dt.	**67,50**	
European Football Champ dt.	**59,50**	**a.A.**
Eye of the Beholder kpl. dt.	74,00	
Eye of the Beholder 2	**72,50**	
Eye of the Beholder 2 kpl. dt.	79,50	
F-15 Strike Eagle 2 dt.	74,50	74,50
F-16 Combat Pilot dt.	39,50	64,00
F-19 Stealth Fighter dt.	75,00	75,00
F-29 Rataliator dt.	57,00	57,00
Face off Ice Hockey dt.	62,50	62,50
Fate - Gates of Dawn kpl. dt.	69,50	69,50
Final Fight dt.	59,50	59,50
Fire and Ice dt.	62,50	62,50
Flight of the Intruder dt.	75,00	75,00
Flight Simulator 2 dt.	88,00	88,00
Formula One Grand Prix dt.	75,00	76,00
Ghengis Khan dt.	77,50	

Titel	Amiga	Atari
Global Effect + Uhr kpl. dt.	**69,50**	
Gobliins dt.	62,50	62,50
Gobliins 2 kpl. dt.	69,50	dt.
Gods dt.	58,00	58,00
Great Court II kpl. dt.	64,00	64,00
Great Courts + Manch. Unti Europe + 4 Player Adapter + 4xQuickshot Apache 1 Joysticks	135,00	135,00
Halls of Montezuma	65,00	
Harpoon Editor dt.	47,00	
Harpoon Version 1.2.1 dt.	70,00	
History Line 1914-1918	79,50	
Heimdall (1MB) kpl. dt.	69,50	69,50
Hero Quest Mission Disk dt.	72,50	
Hero Turtles + Back to Future 2 + **Hexuma kpl. dt. 1 MB**	**79,50**	
Gremlins 2 + Days of Thunder dt.	72,50	72,50
Hill Street Blues kpl. dt.	59,90	59,90
Hook kpl. dt.	62,50	a.A.
Hunter dt.	69,50	69,50
Hydra dt.	42,50	42,50
Immortal dt.	39,50	59,50
Indiana Jones 4 Action Game dt.	55,00	a.A.
Int. Soccer Chall.+Footballer of the Year 2 + Hot Shot + Italy 1990	**65,00**	
Jaguar XJ 220 dt.	**59,50**	**a.A.**
James Bond Collection (3 Spiele)	62,50	a.A.
James Pond Underwater Agent 2 dt.	59,00	59,00
John Madden Football dt.	62,50	a.A.
Kaiser dt.	92,50	92,50
Kick off 2 + Emlyn Hugghes Soccer + Gazza2 + Microprose Soccer dt.	62,50	62,50
Kick Off 2 + Player Manager + Kick Off2 Data Disk Final Whistle dt.	62,50	62,50
Kings Quest 5 (1MB) kpl. dt.	77,00	a.A.
Knights of the Sky (1MB) dt.	75,00	
Last Battle dt.	62,50	
Legend of Faerghail kpl. dt.	67,00	67,00
Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.	84,50	
Leisure Suit Larry 5 kpl. dt.	79,50	
Letzhal Xcess dt.	59,50	59,50
Lemmings Data Disk (benötigt Orig.)dt.	40,00	40,00
Life and Death dt.	59,50	
Lin Wu's Challenge kpl. dt.	52,00	52,00
Links Golf (benötigt Festplatte) dt.	74,00	
Loom kpl. dt.	69,50	69,50
Lords of the Rings kpl. dt.	**67,00**	
Lotus Esprit + James Pond Underw. +Venus + Ghouls'n Ghosts (4 Spiele)	69,50	a.A.
Lotus 3 dt.	**55,00**	
Lotus Turbo Challenge	259,50	59,50
Lure of the Temptress kpl. dt.	**65,00**	
M1 Tank Platoon dt.	75,00	75,00
Magnetic Scrolls Collection (3Spiele) dt.	72,50	
Manchester United Europe dt.	59,50	59,50
Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50
Mega-lo-Mania kpl. dt.	55,00	69,50
Mega Sports (30 Spiele) dt.	65,00	65,00
Megatraveller kpl. dt.	64,00	64,00
Mega Twins dt.	59,00	59,00
Midwinter 2 kpl. dt.	69,50	76,00
Mig29 Fulcrum dt.	39,50	77,00
Mig 29 Superfulcrum dt.	87,00	87,00
Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50
Monkey Island 2 kpl. dt.	79,50	a.A.
Nam Vietnam kpl. dt.	67,50	67,50
No Secound Price dt.	55,00	
Oil Imperium kpl. dt.	39,50	39,50
On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Operation Combat	59,50	
Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50
Panzer Battles	62,50	
Pacific Island kpl. dt. (super)	69,00	69,00
Perfect General kpl. dt.	**75,00**	
PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50	
PGA Tour Golf dt.	57,00	
Pinball Dreams dt.	57,00	a.A.
Pirates dt.	58,00	58,00
Police Quest 3 kpl. dt.	79,00	a.A.
Pools of Darkness	67,00	
Populous dt.	47,00	47,00
Populous 2 dt.	69,50	69,50
Populous Editor + 500 neue Wellen dt.	42,50	a.A.
Ports of Call kpl. dt.	57,50	
Power up (5 Spiele) dt.	69,00	69,00
Powermonger Data Disk dt.	39,50	39,50
Projekt Prometheus kpl. dt.	59,50	59,50
Race Drivin + Video dt.	67,00	a.A.
R-Type 2 dt.	57,00	57,00
Railroad Tycoon (1MB) kpl. dt.	76,00	76,00
Realms dt.	69,00	a.A.
Red Baron (1MB) kpl. dt.	75,00	
Red Storm Rising dt.	57,00	40,00
Regent kpl. dt.	77,00	a.A.
Resolution 101 dt.	49,00	49,00
Return of Medus dt.	62,50	62,50
Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
Rings of Medusa+Invest.+Transworld kpl. dt.	69,50	
Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	a.A.
Robin Hood kpl. dt.	59,50	a.A.
Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Robocop 3 dt.	59,50	59,50

Titel	Amiga	Atari
Roling Ronny dt.	59,50	59,50
Romance of the three Kingdoms (1MB)	90,00	
Search for the King dt.	76,00	
Sanctuary kpl. dt.	57,00	
Second Front (1MB)	76,00	
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Sensible Soccer dt.	62,50	62,50
Shadow of the Beast 2 dt.	59,50	
Shock Wave dt.	59,50	
Silent Service dt.	58,00	58,00
Silent Service 2 dt.	75,00	75,00
Sim Ant kpl. dt.	82,00	
Sim City dt.	67,00	67,00
Sim City Architecture 1 dt.	39,50	a.A.
Sim City Architecture 2 dt.	42,50	a.A.
Sim City und Populous dt.	69,50	69,50
Simpsons dt.	59,50	59,50
Skull & Crossbones dt.	59,50	59,50
Skull & Crossbones + Hydra + STUN Runner +Hard Driving II + Badlands	**69,50**	**69,50**
Smash TV dt.	62,50	62,50
Soul Crystal kpl. dt.	62,50	a.A.
Space Ace 2 dt.	69,50	
Space Max kpl. dt.	63,00	a.A.
Space Quest 3 kpl. dt.	79,00	
Speedball 2 dt.	59,50	
Speedball 2 + Rick Dangerous + F-16 Falcon + Midwinter TV Sports Football (5 Spiele)	73,00	73,00
Spirit of Adventure kpl. dt.	59,50	59,50
Starflight 2 dt.	59,50	59,50
Steel Empire kpl. dt.	65,00	65,00
Steigenberger Hotel Manager kpl. dt.	54,00	
Stellar 7 kpl. dt.	62,50	
Storm Across Europe	74,50	
Stratego dt.	59,50	59,50
Strike Fleet dt.	63,00	63,00
Stundenglas kpl. dt.	65,00	
Super Sim Pack (4 Spiele) dt.	69,50	a.A.
Super Tetris dt.	69,50	
Supermacy dt.	69,00	69,00
Super Space Invaders dt.	62,50	62,50
Switchblade 2 dt.	59,00	59,00
Team Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
Tennis Cup II dt.	**69,50**	
Terminator 2 dt.	62,50	a.A.
The Powerpack (4Spiele) dt.	62,50	62,50
Their Finest Hour dt.	69,50	69,50
Their Finest Hour Mission Disk 1	39,50	39,50
Thunder Jaws dt.	47,00	47,00
Time Soldier	62,50	62,50
Toki dt.	58,50	58,50
Tom and the Gghost dt.	67,00	67,00
Tomato Game dt.	64,00	
Tournament Golf dt.	55,00	55,00
Traders kpl. dt.	64,00	64,00
Turbo Cup + Panza Kick Boxing + Tennis Cup (3 Spiele) dt.	72,50	
Turbo Out Run + Italy 90 + Welltris+ F-16 Combat Pilot +Double Dragon 2 kpl. dt.	72,50	72,50
Ultima 4	64,50	64,50
Ultima 5 dt.	65,00	72,50
Ultima 6 dt.	69,50	69,50
UMS 2 dt. (1MB)	74,00	74,00
Utopia kpl. dt.	69,50	69,50
Vikings+Kingdoms of England II dt.	62,50	
Virtual Reality Vol. 1 oder 2	je 69,50	69,50
Vroom dt.	**62,50**	**62,50**
Vroom Data Disk dt.	42,50	42,50
War Game Construction Set		74,50
Warlords (1 MB)	63,50	
Wild West World kpl. dt.	82,50	
Wing Commander kpl. dt. 1 MB	**79,50**	
Winzer kpl. dt.	62,50	62,50
Wizkid dt.	**59,00**	
Wolfpack dt. (1MB)	49,50	69,50
Wonderland (1 MB) dt.	69,50	69,50
World Championship Squash dt.	59,50	59,50
World Championship Boxing Manager dt.	54,00	54,00
Wreckers dt.	59,50	59,50
Wrestle Mania dt.	62,50	62,50
Zak Mc Kracken kpl. dt.	64,00	64,00
Z-Out dt.	35,00	
Zycomix dt.	55,00	a.A.
Zool dt.	**57,00**	

Neu • Neu • Neu • Neu • Neu • Neu • Neu • Neu

Microprose Golf dt.	74,00	74,00
Gunship + Silent Service + P-47 Thunderbolt + Harpoon + Carrier Command dt.	77,00	
Heart of China kpl. dt.	**72,50**	**a.A.**

Amiga Maus	**47,00**
Amiga 500 Speichererweiterung 1 MB abschaltbar + Uhr + Akku	**69,50**
Amiga Laufwerk Slimline 3 3.5" Extern Bus + Diskettenschreibschutz am Laufwerk abschaltbar	**149,50**
Amiga 400 dpi Handscanner Prof + Netzteil	**357,00**
Atari ST Laufwerk 3.5", abschaltbar	**199,00**
Nintendo Game Boy + Tetris	**154,00**

Kickstart Umschaltplatine	
Amiga 500 Amiga 500 Plus Amiga 2000	**DM 35,00**
1,3 Chip	**DM 65,00**
2,0 Chip	**DM 95,00**

Amiga Restposten

Titel	Preis	Titel	Preis
Archipelagos	24,50	Manchester United dt.	35,00
Bards Tale 3 dt.	34,50	Moonwalker dt.	39,50
Beach Volley	34,50	Nevermind dt.	19,90
Cabal	35,00	North & South	34,50
Cadaver dt. Prg.	35,00	Oil Imperium kpl. dt.	35,00
Conqueror	39,50	Olympic Collection	29,50
Drakkhen kpl. dt.	35,00	Operation Jupiter	29,50
Dungeon Quest	29,50	Panzer Kick Boxing dt.	35,00
Dynasty Wars dt.	39,50	Phtan Storm	19,90
Dyter 07 dt.	29,50	Prince of Persier dt.	34,50
East VX West kpl. dt.	35,00	Prospector	19,90
F-16 Combat Pilot	39,50	Pyramax	19,90
F-16 Falcon dt.	39,50	R-Type 2	45,00
F-16 Mission 1 dt.	29,50	Rainbow Island	29,50
F-16 Mission 2 dt.	29,50	Rambo 3	29,50
First Contact dt.	27,00	Rocket Ranger	34,50
Football Manager dt.	24,50	Road Blasters dt.	24,90
Football Director 2 dt.	35,00	R-Type	29,50
Garrison	19,50	Run the Gauntlet	34,50
HATE	24,50	Sherman M4	34,50
Hollywood Poker	24,50	Silkworm dt.	29,50
Hollywood Poker Pro	29,50	Sindbad	34,50
Island of lost Hope	35,00	Sommerolympiade	29,50
Imperium dt.	39,50	Skate of the Art	24,50
Interphase	24,50	Starglider 2	35,00
Iron Lord	30,00	Strike Force Harrier dt.	34,50
Jane of Ark kpl. dt.	35,00	Strip Poker + Data Disk	29,50
Khalan kpl. dt.	39,50	Switchblade	34,50
Kid Gloves	24,50	Turrican dt.	29,50
Klax	35,00	TV Sports Basketball dt.	39,50
Kult	34,50	TV Sports Football dt.	39,50
Las Vegas	19,90	Wings of Fury	39,50
Last Ninja 2	35,00	Winter Olympiade	24,50
Lords of Rising Sun dt.	35,00	X-Out dt.	34,50
Last Patrol kpl. dt.	45,00	Zork 1,2 oder 3	29,50

10 Spiele nach unserer Wahl (portofrei)	165,00
15 Spiele nach unserer Wahl (portofrei)	230,00
20 Spiele nach unserer Wahl (portofrei)	299,00

Atari Lynx Grundgerät +Multiplyer Comlynx Kabel	**197,00**
Atari Lynx Paket + ComlynxKabel + California Games + Netzgerät	**285,00**
Game Gear + Columns (1/2 Jahr Garantie)	**297,00**
CDTV + Lemmings + Buch(1/2 Jahr Garantie	**1300,00**

ATARI LYNX SPIELE

Spielename	ART	Preis
Awesome Golf	Spo	69,50
Blockout dt.	Str	68,50
Blue Lightning	Sim	63,50
California Games dt.	Spo	68,50
Checkered Flag	Spo	69,50
Chips Challenge dt.	Act	63,50
Electrocop dt.	Act	63,50
Gates of Zendocon dt.	Act	63,50
Gauntlet dt.	Act	68,50
Hard Drivin	Act	69,50
Klax dt.	Ges	64,50
Ms. Pac-Man dt.	Ges	68,50
Ninja Gaiden dt.	Act	68,50
Pac Land dt.	Act	68,50
Paperboy dt.	Act	68,50
Rampage dt.	Act	68,50
Road Blasters dt.	Act	68,50
Robo Squash dt.	Act	63,50
Rygar dt.	Act	68,50
Shanghai dt.	Str	68,50
Slime World dt.	Adv	64,50
Tournament Cyberball	Spo	69,50
Viking Child	Act	69,50
Warbirds dt.	Act	68,50
Xenophobe dt.	Act	68,50
Xybots	Act	69,50
Zarlor Mercenary dt.	Act	68,50

LYNX LYNX LYNX LYNX LYNX

Sonnenschild	Zub	9,00
Tragetasche	Zub	39,50
Reinigungs-Set	Zub	47,00
Adapter Zigarettenanz.	Zub	33,00
Netzgerät	Zub	33,00

Versandkosten

Vorkasse 5,00
Post-Nachnahme 9,50
Ausland Vorkasse (nur EC oder bar) 15,00

Ab 4 Spiele Versandkostenfrei!!!
Bestellzeiten:
Tel.: 0832/6409 Montag bis Samstag 9-22 Uhr
Bestellung bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, IBM-PC, Mega Drive, Lynx, Gameboy)

Auf Wunsch Sicherheitskarton + 2,50 DM

DRAGON'S LAIR III

EIN RITTERLICHES DÉJÀ VU

THE CURSE OF MORDREAD

Wußtet Ihr eigentlich, daß das erste Arcade-Abenteuer von Ritter Dirk gleichzeitig das allererste Laserdisc-Game der Coin Op-Geschichte war? Ja? Wir auch, aber recht viel Neueres gibt's halt hier nicht zu erzählen.

Um den Drachen gleich aus der Höhle zu lassen: Wer sich vom jüngsten Teil der scheinbar unendlichen Serie irgendetwas anderes erwartet als das obligate spielbare Grafikdemo mit bombastischer Präsentation und minutenlanger Motivation, der kennt ReadySoft aber schlecht. Nicht genug damit, daß das Gameplay wieder aus der üblichen, szenenweise abgespulten Hetzjagd nach altbekanntem Muster besteht, darüberhinaus wurden diesmal großzügige Anleihen bei den direkten und indirekten Vorgängern („Space Ace") sowie diversen Zeichentrickfilmen der Disney-Factory genommen. Aber die Fans werden zufrieden sein, und der Rest der Welt hat eh schon weitergeblättert…

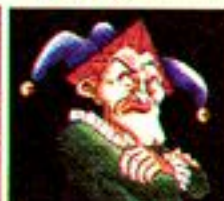
Selbstverständlich hat sich Prinzessin Daphne auch diesmal wieder entführen lassen — anstatt sich endlich mal den hübschen Kopf darüber zu zerbrechen, warum sie eigentlich jedem hergelaufenen Kidnapper auf den Leim geht! Aber da braucht bloß die Hexe Mordread aufzutauchen (die sich dafür rächen will, daß Dirk letztes Mal ihren Bruder Mordroc erledigt hat), und schon verschwindet sie samt Kind, Kegel und Wohnhütte in einer riesigen Zeitmaschine. Der völlig verdatterte Held kann gerade noch hinterherhüpfen, und am anderen Zeit-Ende bekommen altgediente Drachentöter dann jede Menge Wiedererkennungseffekte serviert: zunächst einen Kampf auf einem überdimensionalen Schachbrett, danach bietet sich ein Lindwurm als Reittier an, anschließend kommt ausnahmsweise ein richtig originelles Duell mit Beethovens Katze. Die nächste Szene spielt auf einem Piratenschiff, und so geht's immer weiter, bis man die flatterhafte Daphne wieder an die Ritterbrust drücken kann. Dirk wechselt dabei via Zeitmaschine von einem Abschnitt zum nächsten, eine tiefere Bedeutung hat dieses Feature allerdings nicht.

Während ReadySoft zuletzt bei „Guy Spy" wenigstens ansatzweise versuchte, der Präsentations-Orgie einen Hauch von Spielbarkeit zu verleihen, knüpft Dragon's Lair III nahtlos an die Serien-Tradition an. Positiv gesehen heißt das zum Beispiel, daß es 60 Einzelszenen mit filmreifer Zeichentrick-Grafik (1.500 Animationsphasen!) und guter, wenn auch nicht überragender Soundbegleitung zu bestaunen gibt. Andererseits beschränken sich die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers dadurch halt wieder auf das Drücken des Feuerknopfs im richtigen Moment und die berühmten Ausweichbewegungen in alle vier Himmelsrichtungen — der Tastaturbetrieb ist ebenfalls möglich, ganz wie gewohnt. Ansonsten kriegt man ein paar nette Gags geboten (z.B. läuft der arme Dirk nun eine ganze Weile in Frauenkleidern herum); dafür wurden manche Game Over-Sequenzen schlichtweg 1:1 vom Vorgänger übernommen.

Was soll man noch sagen? Eingeschworene Bildschirm-Ritter brauchen das Teil natürlich um jeden Preis, alle anderen nicht einmal geschenkt. (mm)

DRAGON'S LAIR III
(READYSOFT)

GRAFIK – DEMO

42% „BLENDER"

GRAFIK	92%
ANIMATION	94%
MUSIK	72%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	55%
DAUERSPASS	24%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 K	
DISKS/ZWEITFLOPPY	7	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	

1200ER-TAUGLICHE „OLDIES"

Titel	Hersteller
Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
Dark Seed	Mirage
Das Schwarze Auge	Attic
Dynablaster	Hudson
Formula 1 G.P.	Microprose
Lemmings	Psygnosis
Lord of the Rings	Electronic Arts
Pacific Islands	Empire
Pinball Dreams	21st Century
Pirates!	Microprose
Silent Service	Microprose
Sim City	Maxis

Die World of Commodore in Frankfurt und unsere Leserumfrage sind sich einig — der Amiga 1200 entwickelt sich zum großen Verkaufsrenner! Prima, aber was steht denn nun softwaremäßig für die neue 32Bit-Schleuder an?

Am 1200er schneller, bunter und noch genialer: Deluxe Paint AGA

PERSPEKTIVEN

Langfristig dürfen wir uns wohl auf einiges gefaßt machen, denn durch die verbesserten Grafikchips (das sogenannte AA-Chipset), den 14 Mhz schnellen 68ec020-Prozessor und seiner 2MB Speicherkapazität bietet der 1200er ideale Voraussetzungen für schnelle und bunte Arcadespiele, Adventures, Rollis und Simulationen. Für Komfort sorgen dabei einerseits der Modulschacht an der linken Gehäuseseite, in den man wie bei den Konsolen bloß eine Spielkassette einzuschieben braucht, um sofort loslegen zu können; zum anderen läßt sich intern eine 2,5"-Festplatte mit AT-Bus installieren, auf der selbst ärgste Speicherfresser Platz finden — so oder so fallen lästige Nachladezeiten und Diskwechseleien flach. Bloß sind beide Optionen derzeit noch Zukunftsmusik...

Läuft auch in der Ur-Version problemlos am Neuen: Turrican 2

Mögen vorläufig auch weder Modul-Games noch spezielle Versionen mit 256 Farben erhältlich sein, mag der A1200 zunächst auch ohne Festplatte ausgeliefert werden — durch ihn hat die Amiga-Linie für die Softwarehäuser wieder an Attraktivität gewonnen. So können die Entwickler wegen der Super VGA-tauglichen AA-Grafikchips zukünftig ein- und dasselbe Bild sowohl für die PC-Version als auch hier verwenden; zugleich ermöglicht der neue Prozessor schnellere und bessere PC-Konvertierungen, was Zeit und Geld spart.

Besonders interessant wird's freilich erst mit richtigen A1200-Entwicklungen, denn vor allem im Actionbereich können die AA-Chips mit opulenten Farben, hoher Bildauflösung, perfektem Scrolling und dicken Sprites auftrumpfen. Ja, geschickte Programmierer könnten gar in die 3D-Domäne des Super Nintendo einbrechen!

LÄUFT DIE ALTE SOFT?

Alles schön und gut, doch wie sieht nun die momentane Softwarelage aus? Sagen wir mal mittelprächtig: Vor allem Anwenderprogramme können problemlos weiterbenutzt werden, bei der Gamesware lautet die Devise jedoch Ausprobieren — aus naheliegenden Gründen konnten wir Euch diese Arbeit nicht komplett abnehmen, doch vielleicht ist Euch unsere Liste mit lauffähigen „Oldies" ja eine kleine Hilfe? Im übrigen kann das AA-Chipset die ECS-Bausteine des A500 Plus bzw. A600 emulieren und so dem laufenden Programm vorgaukeln, es befände sich in einem herkömmlichen Amiga. Praktisch bedeutet das jedoch, daß die bekannten Problemfälle (also vor allem ältere Games) mit dem Kickstart 3.0 des A1200 ebensowenig klarkommen wie mit der bekannten 2.0-Version. Und Raubkopierer haben ohnehin schlechte Karten, weil die all-

Spiele für den Amiga 1200

seits bekannten Cracker-Intros oder „Trainer" nur selten kompatibel sein dürften…

Mehr Glück hat man mit (legaler) Software jüngeren Datums, hier könnte sich allenfalls der 68ec020-Prozessor als Hemmschuh erweisen; aufgrund seiner 32Bit-Architektur und der höheren Taktfrequenz zwingt er einige Spiele zum Absturz. Abhilfe schafft in manchen Fällen das Bootmenü des A1200, in dem diverse Parameter (z.B Prozessorcache ein/aus etc.) manipulierbar sind. Läuft das Progi dann endlich, lassen sich verständlicherweise keine optischen Unterschiede zur bekannten Amiga-Version entdecken, trotzdem profitieren einige Schleicher wie z.B. Sierra-Adventures vom schnelleren Prozessor. Da zu erwarten steht, daß alle künftigen Amiga-Spiele auch auf der neuen Wunderkiste klaglos ihren Dienst verrichten, verzichten wir darauf, einen speziellen Punkt in unserer Checkliste bei den Tests einzurichten — stattdessen sollten stolze 1200er-Besitzer in der Übergangszeit auf dieses Zeichen achten:

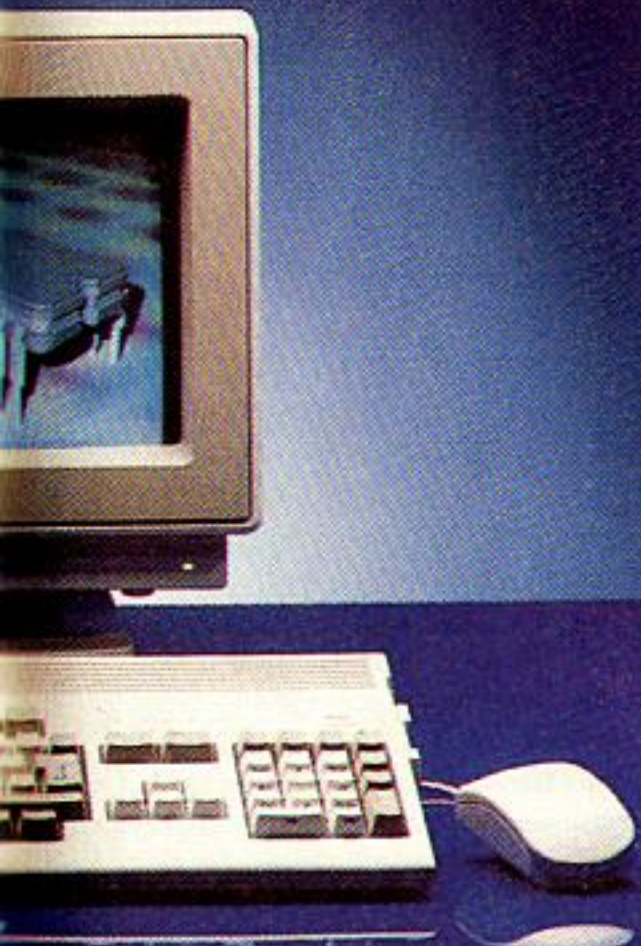
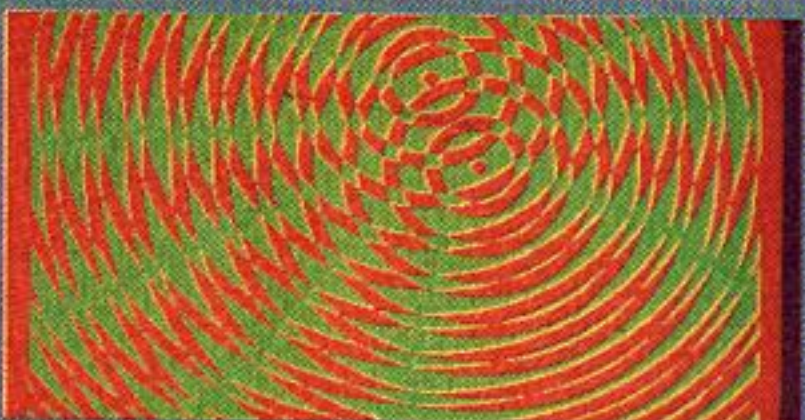
1200ER-SPEZIALITÄTEN

Bereits im Anmarsch befinden sich jedoch auch die ersten, speziell aufgepeppten 1200er-Fassungen im 256 Farben-Look, wie man ihn vom PC her kennt. Auch diesbezüglich haben wir für Euch eine kleine Aufstellung zusammengetragen, im Testfall ist demnächst auf dieses Logo zu achten:

Die Grafikpracht muß leider mit ständigen Diskwechseln bezahlt werden, gelegentlich dürfte eine Festplatte gar Voraussetzung für den bunteren Spielspaß sein. Es empfiehlt sich also, den A1200 entweder gleich mit Harddisk zu ordern oder schnellstens nachzurüsten (und ca. 400 Märker für 60MB sind ja bestimmt kein finanzieller Beinbruch…). Inwieweit die Softwarehersteller auch „modulare" Games herausbringen werden, bleibt abzuwarten; vorläufig sind uns noch keine konkreten Pläne bekannt. Zum Schluß noch eine kleine Beruhigungspille: Besitzer eines A500 oder A2000 brauchen sich noch keine Sorgen um die Zukunft ihrer Kiste zu machen, in den nächsten Jahren wird es genügend Umsetzungen auch für die „Kleinen" geben. Bloß die Meilensteine werden fortan halt woanders gesetzt… (rl)

Aus alt mach neu: 1869 links am A500, rechts auf dem A1200

GEPLANTE NEUENTWICKLUNGEN FÜR DEN A1200

Titel	Hersteller
1869	Max Design
Art Department	ASDG
Civilization	Microprose
Cool World	Ocean
Deluxe Paint IV AGA	Electronic Arts
Hexuma	Software 2000
Lethal Weapon	Ocean
Nigel Mansell's World Championship	Gremlin
Personal Paint	Cloanto
Wing Commander	Mindscape
WWF European Rampage	Ocean
Zool	Gremlin

Mit der Programmiersprache „Amos", deren neue Version im letzten Heft vorgestellt wurde, kann man nicht nur Spiele, sondern auch Demos auf einfache Weise selberstricken — vier davon präsentieren wir Euch heute!

A STEP FORWARD

Ganz so berühmt wie ihre englischen Beinahe-Namensvettern sind die Jungs von der Gruppe Bitmaped zwar noch nicht, aber auch sie lassen die Bits schon recht kräftig tanzen: Eine achtzeilige Scrollschrift kündigt nacheinander kleine Vektor-Spielereien, psychedelische Farborgien und bewegte Interferenz-Muster an, dazwischen gibt's ein paar Bilder mit sanft wechselnden Hintergrundfarben (Colourcycling). Während die Grafik nicht sooo überwältigend ist und in erster Linie wohl die Freunde abstrakter Kunst ansprechen dürfte, dröhnt der fetzige und sogar mit Sprachausgabe unterlegte Hip Hop-Sound ebenso gut wie unablässig aus den Boxen.

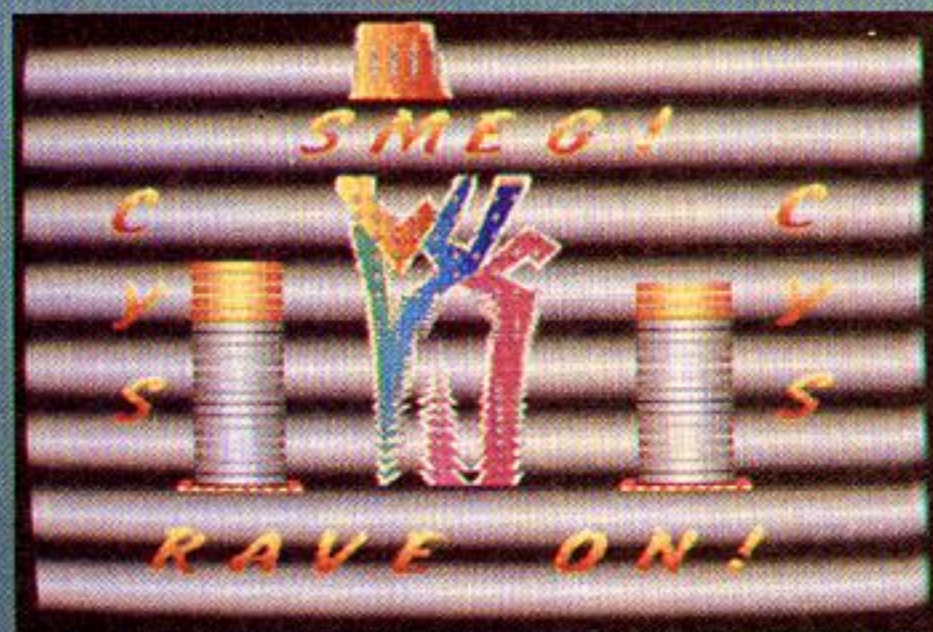
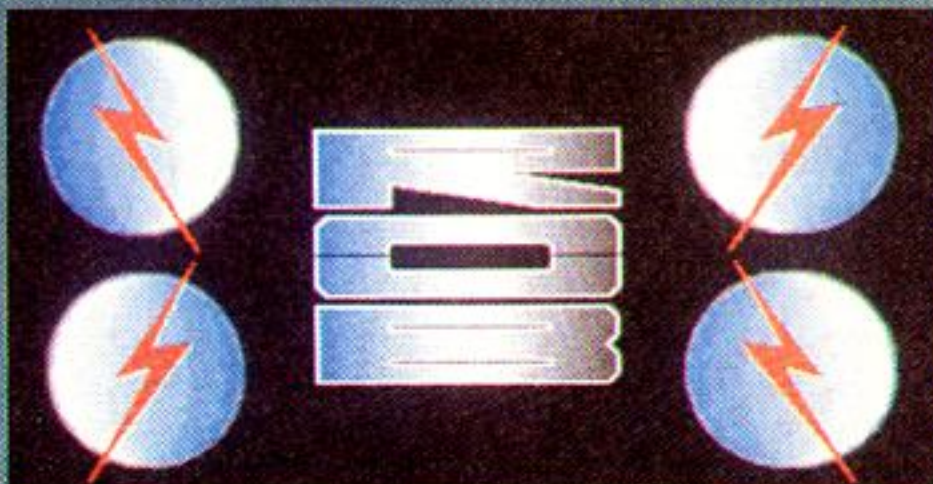
BEER MANIA

Die Demologen von Bladerunner starten mit stahlharten Synthi-Klängen, wer das überlebt hat, sieht sich mit einem fünf Punkte umfassenden Auswahlmenü konfrontiert. Das semiprofessionelle Malprogramm „Waster Paint", eine Runde Senso, die Reise ins Innere eines Apfelmännchens, die obligate Grußliste und das eigentliche Demo warten nun auf den allesentscheidenden Mausklick. Wir haben selbstverständlich das Demo angeklickt und wurden dafür mit allerlei Farbeffekten, Vektorbob-Schlangen, überdimensionalen Scrollschriften und einer schön schrägen Begleitmusik belohnt. Durch die Bank nichts Aufregendes, aber doch ganz nett — weniger nett ist allerdings der nur per Reset mögliche Ausstieg aus dem Biertrinker-Epos.

Zum Aufwärmen lassen die Byte-Helden von Purple Haze poppig bunte Farbwellen und -nebel herumwabern, anschließend dreht sich ein verschachtelter Vektor-Würfel ruckelfrei auf dem Screen. Zur Begleitung dringen genügend Bässe aus dem Lautsprecher, um jeden Nierenstein in zwei Kilometer Umkreis zu zertrümmern. Der nächste Akt bietet gnadenlos stampfenden Techno-Sound, dazu jagen in Sekundenschnelle verschiedene Logos über den Bildschirm, darunter auch das einer bekannten Turnschuh-Marke. Davon kann man sich dann bei einer HiRes-Grafik erholen, mit der die Credits verschönert werden. Den Abschluß des relativ unaufwendigen Demos bilden eine kugelförmige Bob-Routine und ein farbenfroher Gruß an die übrigen Amos-Coder.

QUATOS

Der vermeintliche System-Absturz am Anfang stellt sich gottlob sehr schnell als verfrühter Aprilscherz heraus; danach hat man die Auswahl zwischen einem Linien-Rennen à la „Tron" für maximal vier Spieler und fünf verschiedenen Kurzdemos, von denen aber nur „Move Ya Mouse" durch seine originelle Idee positiv auffällt. Dort wird jeweils ein 3D-Objekt (Diskette, Schriftzüge, Würfel etc.) gezeigt, das per Maus über den Screen geschoben werden kann und dabei scheinbar in seine Bestandteile zerfällt — am Zielpunkt angelangt, fügt sich aber wieder alles wunderbar zusammen. Der Rest besteht aus kurzen und teilweise äußerst makaberen Animationssequenzen, die zumeist von flotter Tanzmusik untermalt werden.

CYBORNETICS

DIE QUELLE

Aus Gründen der Einfachheit bestehen alle vier Demos aus je einer Disk, die 1 MB Speicher sehen will und 1,80 DM (plus 5,- DM Versand) kostet. Bescheidene Ausnahme: Das Cybornetics Demo III begnügt sich auch mit 512 KB. Eure Bestellung richtet Ihr wie gewohnt an:

CC Soft & Hardware
Hans-Werner Schmitt
Peterstr. 2
6501 Uelversheim
Tel: 06249/2423

Who is who?

DALEK ATTACK

Kampf den Durchschnitts-Killern!

Bei Admiral Software hat man unlängst die schon arg angegraute BBC-Fernsehserie „Dr. Who" versoftet, damit auch die Kulturbanausen auf dem europäischen Festland was davon haben. Fragt sich nur was?

Wider Erwarten ging die TV-Konvertierung nicht einmal komplett in die Hose, stattdessen wird von der Story bis zur Steuerung konsequentes Mittelmaß durchgezogen: Der größenwahnsinnige Davros will die Menschheit unterjochen und zum Bau seiner klapprigen Kampfroboter zwingen, der lebensmüde Dr. Who stellt sich den Schergen des Bösen in den Weg...

Deshalb kämpft er sich mal auf einem Gleiter schwebend, mal per pedes durch horizontal scrollende Kanäle, Straßenzüge, U-Bahnschächte und Industrieanlagen im Endzeit-Design und ballert auf alles, was sich bewegt. Außerdem muß der Held in jedem der sechs Level ein gutes Dutzend Geiseln befreien, wobei ihm Granaten, Smart Bombs, Power-Ups, Extraleben und -energie sowie vier Continues den ohnehin nicht allzu schwierigen Job erleichtern. Seine Gegner tauchen nur sporadisch auf, so daß die bei einigen Gebäuden mögliche Fassadenkletterei fast schon spannender ist als die eigentliche Baller-Action. Sobald sich ein zweiter Spieler ins Geschehen einklinkt, wird's sogar halbwegs spaßig, allerdings auch gleich noch mal eine Ecke einfacher.

Die Steuerung via Stick oder Tasten ist simpel und nur manchmal etwas hakelig. Ähnlich durchwachsen kommt die Präsentation daher: Die oft ein wenig ruckelig scrollende Hintergrundgrafik ist passabel gezeichnet, aber nicht übermäßig originell, die Animationen sind ganz gelungen. Musik und FX werden wahlweise angeboten und klingen recht nett, aber keineswegs aufregend. Dasselbe gilt für das gesamte Spiel — knallhartes Mittelmaß eben. (pb)

DALEK ATTACK
(ADMIRAL)

SHOT & RUN

58% „08/15-ACTION"

GRAFIK	61%
ANIMATION	66%
MUSIK	62%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	59%
DAUERSPASS	55%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	

Die Mogelpackung

ZOZOOM

Keiner soll sagen, die Disk-Mags aus dem ct-Verlag wären nicht abwechslungsreich: Mal bekommt man preisgünstige Spitzensoft wie etwa das feine Avalon-Duo der „Amiga Fun", mal das genaue Gegenteil — wie auf der aktuellen Ausgabe von „Amigo!".

Alles begann ganz harmlos damit, daß Oskar auf der Umschlagrückseite eine Steinerei namens „Binary" entdeckte, welche gar keinen üblen Eindruck machte. Sowas landet in aller Regel bei Papa Joe, weshalb der folgende Schock unseren Redaktions-Opi völlig unvorbereitet traf: Ein Spiel dieses Namens oder Inhalts sucht man auf den beiden Disks vergeblich! Stattdessen treibt dort unter dem Titel Zozoom eine gar schauderhafte Patience-Version für zwei ihr Unwesen — aus Platzgründen, wie die Hersteller in der Anleitung ungerührt versichern. Doch so schnell ist unser Joachim nicht kleinzukriegen, er kippt sich auf den Schrecken also eine halbe Pulle Doppelherz hinter die Binde und schreitet frisch gestärkt ans Tester-Tagwerk. Eine verständliche Spontanreaktion, die er bald bereuen sollte — würde das Programm doch selbst im PD-Pool unangenehm auffallen! Sicher, „Patience" bedeutet „Geduld", aber wer hat die schon in so übermenschlicher Menge, um diesen schier endlosen Anlege-Trübsinn (Joystick) gegen Mensch oder Rechner zu überstehen, ohne binnen kurzem in einen komatösen Tiefschlaf zu verfallen? Dazu gilt es noch, dreieinhalb Farben sowie eine recht nette, aber hypnotisch einschläfernde Melodie ohne bleibenden Schaden zu überstehen.

Joe jedenfalls ist seit diesem wortwörtlich traumatischen Erlebnis kaum noch ansprechbar. Nach den übrigen Prögrämmchen der Amigo 6/92 befragt, murmelte er nur „ähnliche Qualität", drehte sich am Bürostuhl um und schnarchte weiter... (jn)

Schchrrrrnch!

ZOZOOM
(CT-VERLAG)

DIGI-PATIENCE

7% „SCHLAFSOFT"

GRAFIK	6%
ANIMATION	8%
MUSIK	33%
SOUND-FX	--
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	3%

FÜR SCHLAFLOSE

PREIS DM 19,-

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	KOMPLETT	

JOE & MAC CAVEMAN NINJA

In der Spielhalle schlagen Data Easts Neandertaler schon seit zwei Jahren ihren Gegnern die Keule um die Ohren — Zeit genug für Elite, eine Konvertierung der Spitzenklasse hinzukriegen. Oder etwa nicht?

Auf den ersten Blick läßt sich jedenfalls kaum ein Unterschied zum Arcade-Original entdecken: die Comic-Grafik ist genauso bunt und witzig, die Begleitmusik dudelt locker-flockig vor sich hin. Doch wehe, man nimmt die Keule bzw. den Joystick in die Hand...

Ehe wir das tun (Geduld, Brork!), wollen wir uns aber erstmal den beiden urzeitlichen Hauptakteuren widmen; schließlich leiden die Jungs derzeit böse unter Liebeskummer, denn neidische Nachbarn haben ihre Herzdamen entführt! Was ein aufrechter Mammutjäger ist, der schlüpft da sofort in sein Kampffell und macht sich auf die Brautschau. Der Weg zur trauten Zweisamkeit führt meist durch horizontal, gelegentlich auch vertikal scrollendes Gelände; der Gefahren lauern viele: Höhlenmenschen streifen blutlüstern durch den Dschungel oder machen in urigen Holz-Helikoptern den Himmel unsicher, Flugsaurier starten luftige Attacken — selten gab es so witzige Fieslinge zu sehen! Die Endgegner (Dinos, menschenfressende Pflanzen etc.) überzeugen zudem durch ihre Übergröße, anders als die kleineren Widersacher lassen sie sich jedoch nicht durch einen Sprung auf den Kopf erledigen. Daher haben Joe und Mac stets auch Keule bzw. Wurfaxt parat; außerdem liegen extrahaltige Saurierereier am Wegesrand, die neben Nahrung und Bonuspunkten auch Bumerangs, Feuerbälle oder Steinräder enthalten. Durch längeres Drücken des Feuerknopfes läßt sich das Handwerkszeug jederzeit auf die doppelte Größe hochpowern, und wem das noch nicht reicht, der lädt einfach seinen Partner auf die Schultern und wirft ihn durch die Gegend.

Soweit so spaßig — wenn nur nicht in vielen Details derart geschlampt worden wäre! Beispielsweise ist die Handbuchabfrage nicht nur lästig und fehlerhaft, sondern zudem auch überflüssig, weil ohnehin ein Kopierschutz auf Diskette jegliches Duplizieren (bzw. Installieren auf Festplatte) verhindert. Auch am Gameplay fehlt der letzte Feinschliff, denn unfaire Stellen sind nicht selten. Und obwohl sogar Zwei-Button-Sticks wie etwa das Sega-Pad unterstützt werden, verliert der Spieler durch die träge Steuerung oft unverschuldet eines seiner drei Bildschirmleben. Zum Glück bleiben dann noch zwei Continues übrig, und bei der Technik hat man sich ja auch ins Zeug gelegt, so daß der Amiga-Caveman seinem Arcade-Cousin ansonsten kaum nachsteht: die witzigen Grafik-Gags sind praktisch alle enthalten, Musik bzw. Sound-FX dürfen getrennt angewählt werden, und das Scrolling klappt stets soft und sauber.

Alles in allem wissen die ulkigen Steinzeitmannen also schon zu gefallen, vor allem im Zwei-Spieler-Modus ist die Gaudi enorm. An die Klasse ihrer Zeitgenossen „Chuck Rock" und „B.C. Kid" kommen die Plattform-Brüder aufgrund der erwähnten Mangelerscheinungen jedoch nicht ganz heran. (rl)

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA
(ELITE)

PLATTFORM – ACTION

70% „URIG"

GRAFIK	84%
ANIMATION	84%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	68%

VARIABEL: 2 STUFEN

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES:12
DEUTSCH	ANLEITUNG

Legends of Valour

So schnell die goldigen Engländer bei der Konvertierung waren, so langsam ist das Ergebnis ausgefallen — es sei denn, man verfüttert Legends of Valour an einen 1200er oder verfügt zumindest über Turbounterstützung. Im 500er-Normalfall bewegt sich das Teil jedoch im Schneckentempo, und das, obwohl das dreifach in der Größe verstellbare Grafikfenster ohnehin nicht gerade riesig geraten ist. Überhaupt hat die Optik des Games eindeutig eine kleine Entschlackungskur hinter sich, selbst wenn andererseits zusätzliche Features wie etwa herumflatternde Vögel hineingepackt wurden. So, das mußte einfach mal gesagt werden, aber damit können wir das Kapitel Mosern & Meckern gottlob auch schon abschließen. Spielerisch ist die Umsetzung nämlich absolut identisch mit der PC-Version — und damit durchaus ein Leckerli!

Ähnlich wie bei Origins ultimativer Unterwelt bestehen die Fantasy-Landschaften hier aus einer dreidimensionalen Mischung von Vektor- und Bitmap-Grafiken. Gewandert wird via Maus und Richtungspfeilen, wobei die Bewegungen nicht Schritt für Schritt, sondern stufenlos erfolgen. Auch die übrigen Aktionen löst man durch Mausklicks auf die Icon-Ansammlung am unteren Screenrand aus — per Nager wird gegafft, gegrabscht, gelabert, gezaubert und selbstverständlich auch gekämpft. Besagte Fights kann man in Echtzeit und mit drei verschiedenen Schlagvarianten erledigen, oder man wählt den Automatik-Modus und überläßt die Dreckarbeit dem Rechner. Zum Zaubern ist zu sagen, daß der Held ein paar magische Sprüche von Haus aus beherrscht, die anderen fliegen ihm im Lauf der Zeit teilweise von alleine zu, einige muß er auf dem Umweg über herumliegende Schriftrollen erst finden. Die meisten Spells bleiben ihm dann auch erhalten, nur bestimmte Ex und Hopp-Sprüche sind nach einmaliger Benutzung verbraucht. Schließlich noch ein paar Worte zu den gelegentlichen Wortwechseln: Man erledigt sie ausgesprochen komfortabel mittels einer Liste von beklickbaren Stichworten, die fortlaufend automatisch ergänzt wird.

Reizvolle Gesprächspartnerinnen...

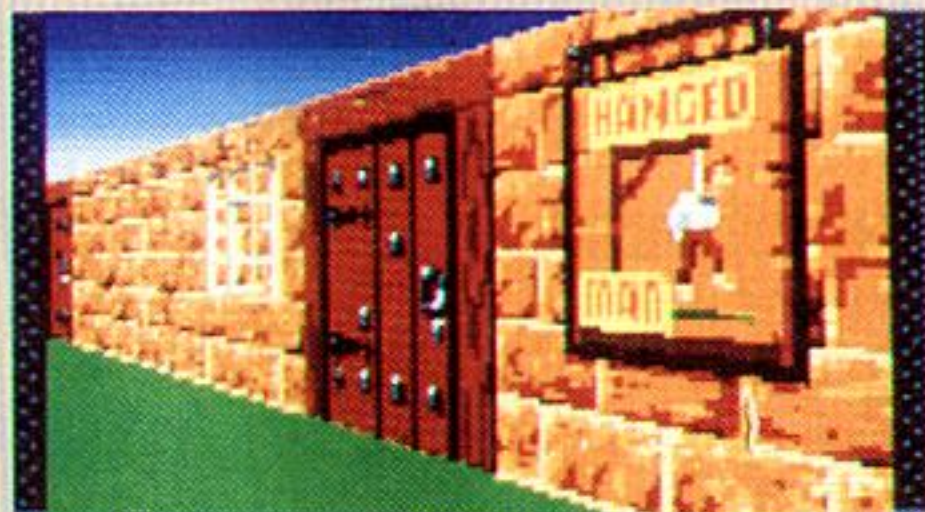
Doch komfortabel oder nicht, mit einem schlecht gekleideten Helden will sich hier kaum jemand unterhalten! Ihr seht also, das Programm nimmt es wirklich ernst mit seinen eingebauten AI-Routinen („Artificial Intelligence" = Künstliche Intelligenz), sogar so ernst, daß man bei der anfänglichen Erschaffung seines Solo-Recken sehr genau darauf achten sollte, welche Lebensgeschichte, Gesichtszüge, Ausrüstung etc. man ihm mit auf den abenteuerlichen Weg gibt. So, kurz noch die jederzeit aufrufbare Übersichtskarte und

Ob unsereins jemals in Origins „Ultima Underworld" herumstreunen darf, ist noch fraglich — U.S. Gold hat seinen „Virtual Reality"-Rolli dagegen schon für den Amiga umgesetzt!

das Automapping in den Dungeons erwähnt, dann wären wir eigentlich fertig, oder? Hoppla, jetzt hätten wir über all den technischen Finessen beinahe die Story vergessen:

Im schönen Mitteldorf lebte einstmals ein braver König. Der Kerl war dermaßen brav, daß ihn sein weniger braver Bruder kurzerhand fortjagte, was das magische Gleichgewicht in dieser Ecke des Universums empfindlich störte. Damit die Balance wieder stimmt, muß unser Held einen richtig knackigen Mega-Spell auftreiben, was ihm nur gelingt, wenn er die Karriereleitern diverser Gilden erklimmt und so mindestens 20 von maximal 45 Mini-Quests erfolgreich absolviert. Inhaltlich darf man sich also keine so aufregenden Neuerungen erwarten, wenngleich viel Abwechslung und allerlei Gags wie z.B. ein Monster-Zoo geboten werden. Aber überwiegend ist halt doch das genreübliche Suchen verschwundener Gegenstände bzw. Erlegen böser Bösewichte angesagt.

Nein, der Hammer hängt hier eindeutig in der technischen Abteilung und da ganz klar im Grafik-Sektor: Mag die Amigaversion auch nicht ganz so zukunftsweisend scheinen wie das PC-Original, so ist U.S. Gold mit Legends of Valour doch auch auf der „Freundin" ein bemerkenswerter Schritt in die richtige Richtung geglückt! Und da Sound (wird noch überarbeitet, daher keine Wertung) und Steuerung ganz gut schritthalten können, spricht bei adäquaten Hardware-Voraussetzungen eigentlich nichts gegen den Erwerb dieses „Rollenspiel-Schrittmachers"... (C.Borgmeier)

In den Straßenschluchten von Mitteldorf

Nicht gerade wohnlich hier!

LEGENDS OF VALOUR
(U.S. GOLD)

ECHTZEIT – ROLLI

GRAFIK	81%
ANIMATION	72%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	81%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 109,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

© FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

Telefax: 0711 / 8 17 99 95

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt	Hessen: Kassel	N-Sachsen: Hannover	Württemberg: Aalen	NRW: Düsseldorf	Baden: Freiburg	Bayern: Fürth
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10 - 18.30 Uhr
069/613282	0561/711389	0511/321796	07361/680663	0211/131979	0761/382590	0911/745419

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland:Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
Inh. Oliver Heck

SEGA MEGA DRIVE	
688 Submarin Attacke	129,95
Alien 3	99,95
Chuck Rock	111,95
Dessert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
Dungeons a. Dragons	138,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
European Club Soccer	109,95
F-22 Interceptor	111,95
Galahad US	102,95
Green Dog US	94,95
James Pond 2VS	114,95
Kid Chamäleon	112,95
Lemmings US	109,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Moonwalker	111,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Side Pocket	95,95
Slime World jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Splatterhouse 2	111,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Taz Mania	95,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
War Song US	111,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	119,95
Zero Wings jap.	99,95

Super NES	
Axelay US	138,95
Castelvania 4 dt.	119,95
Desert Strike US	122,95
F-Zero dt.	98,95
Final Fantasy Mystic Quest US	122,95
Hook US	129,95
Joe a. Mac US	124,95
Lemmings	a.A.
Mystical Ninja US	a.A.
Q-Bert 3 US	129,95
Rampart US	129,95
Shulljagger US	129,95
Spankys Quest US	119,95
Streetfighter 2 dt.	129,95
Super Batteltank US	a.A.
Super Batter UP US	129,95
Super Soccerdt.	98,95
Super Star Wars US	a.A.
Tennis dt.	98,95
Turtles 4 dt.	124,95
WWF Wrestelmania US	129,95
Zeda 3 dt.	134,95

SEGA GAME GEAR	
Axe Battler	64,95
Chuck Rock	64,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Foerman Boxing	67,95
G-Loc	56,95
Halley Wars	76,95
Leader Board	75,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Monaco GP 2	59,95
Ninja Gaiden	76,95
Olympic Gold	84,95
Outrun	76,95
Pac Man	59,95
Psychic World	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hegehog	76,95
Space Harrier	66,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

ATARI LYNX	
Batmans Return	77,95
Bill + Ted`s	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challlenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Hockey	74,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Rampart	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shadow of the Beast	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
Steel Thalons	74,95
Toki	74,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Aktive Franchise - Partner gesucht!

GAME BOY	
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castelvania 2	69,95
Chessmaster	54,95
Dead Allien Opus	44,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle`s Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Loony Tunes US	64,95
Marble Madness	64,95
Mega Man 2	72,95
Motocross Maniacs	49,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga`s Anbition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Rolans Curse 2 US	64,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad`n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95
Track Meet	64,95
Xenon 2	64,95

Spiele - Konsolen + Zubehör

SEGA MASTER	
Sega Master System II + Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
SEGA MEGA	
Action Replay	149,00
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dtsch. o. Spiel	269,00
Mega Drive Magnum Set	369,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95
GAME GEAR	
Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear + Sonic + Netzt.	344,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95
SUPER NINTENDO	
Super Nintendo	319,00
Control Pad	37,95
Universal Adaptor	59,00
F Zero	98,95
Universal Adaptor	49,95
GAME BOY	
Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95
ATARI LYNX	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95

Unsere Ladengeschäfte finden Sie in:

7000 Stuttgart-Feuerbach
Stuttgarter Str. 99
(Biberturm)
Tel.: 0711/8568534

7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

7800 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

Neu! Neu! Neu!
Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211-131979

Neu! Neu! Neu!
Seit 14.11.92
8510 Fürth
Ludwigstraße 36
Tel.: 0911/745419

Neu! Neu! Neu!
Seit 16.11.92
3500 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

Neu! Neu! Neu!
Seit 27.11.92
O-6500 Gera
Laasener Str. 29

Joker Galerie

Tja, Programmierer haben's schwer. Dank Peter Schaaf aus Düsseldorf wissen wir jetzt auch, *wie* schwer!

Bei seiner letzten Ägyptenreise hat Jan Philipp Lenssen aus Aachen diese außergewöhnlichen Hyroglyphen in einer Pyramide entdeckt.

Lars Hillesheim aus Berlin weiß um die Sorgen und Nöte der Actionfans…

Bei Jean Brauner aus Oberhausen sitzen nachts die Aliens vor'm Computer — was sie dann spielen, hat er uns leider nicht verraten...

Hier dürfen wir den seltenen Anblick einer telefonierenden Fee genießen — sagt zumindest Olaf Bathke aus Tönningen!

Henning Jost aus Herzogenaurach behauptet steif und fest, bei diesem ruppigen Neandertaler würde es sich um unseren feinsinnigen und stets sportlich adrett gekleideten Redaktionsboten Brork handeln. Völlig ausgeschlossen, Henning!

Dieses entzückende Stilleben mit dem verspielten Rambo-Verschnitt stammt ebenfalls von Peter Schaaf aus Düsseldorf.

So eine Überraschung: Kaum ist das alte Jahr zu Ende, schon kommt eine neue Joker-Galerie. Aber an eine Schließung unserer altehrwürdigen Institution ist ohnehin nicht zu denken — solange es künstlerisch begnadete Leser gibt, wird es auch dieses Forum für sie geben. Halleluja!

Auf zu neuen Taten!

Ganz egal, ob Ihr nun zu Weihnachten Euren ersten Zeichenblock geschenkt bekommen habt oder ob Ihr schon seit Jahrzehnten mit Eurem Malprogramm verheiratet seid — wir würden uns die gezeichneten, gepinselten oder gepixelten Ergebnisse liebend gerne anschauen und möglicherweise hier sogar abdrucken! Vorausgesetzt, es handelt sich dabei AUSSCHLIESSLICH UM SELBSTGESTRICKTE KUNSTWERKE, was sowohl die Idee als auch deren Ausführung betrifft. Also packt das Ding am besten gleich in einen Briefumschlag (wenn Ihr es wiedersehen wollt, gehört noch Rückporto mit dazu) und dann ab damit an:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ruhmeshalle

Up & Down

Wie immer verlosen wir auch heute drei tolle Spiele:
Sim Ant bekommt
Dennis Sangl, Wanna
Wolfchild geht an
Sascha Flegel, Neu Wulmstorf
Bundesliga Manager Prof. erhält
Alexander Pavlis, Obertshausen
Und je einen tollen JOKER Sammelordner bekommen
Thorsten Engelmann, Taunusstein
Torben Schirn, Berlin
Anja Lütje, Kiel

Stromausfall

Der Onkel von Frodo Beutlin heißt Bilbo Beutlin, und der Disney-Film ist Tron. Unter den Einsendern der richtigen Antworten verlosen wir unsere Rezensionsexemplare.
Das neue Dungeons & Dragons Spiel schicken wir an
Frank Lülsdorf, Erftstadt
Cyberpunk 2020 geht an
Christian Voss, Oberhausen

Seitenhiebe

Die World of Commodore in Frankfurt fand vom 26. bis 29.11.92 statt. Hier bringt Petra drei Jogging-Anzüge und drei Uhren an den Mann. Die Jogger gehen an
Michael Scheyda, Bochum
Rudolf Quack, Hamm
Norbert Sadowski, Schönenberg-Kübelb.
Je eine Uhr erhalten
Bernd Götz, Gernsbach
Tom Frischkorn, Urbach
Tobias Wollmann, Berggieshuebel

Kicker Cup

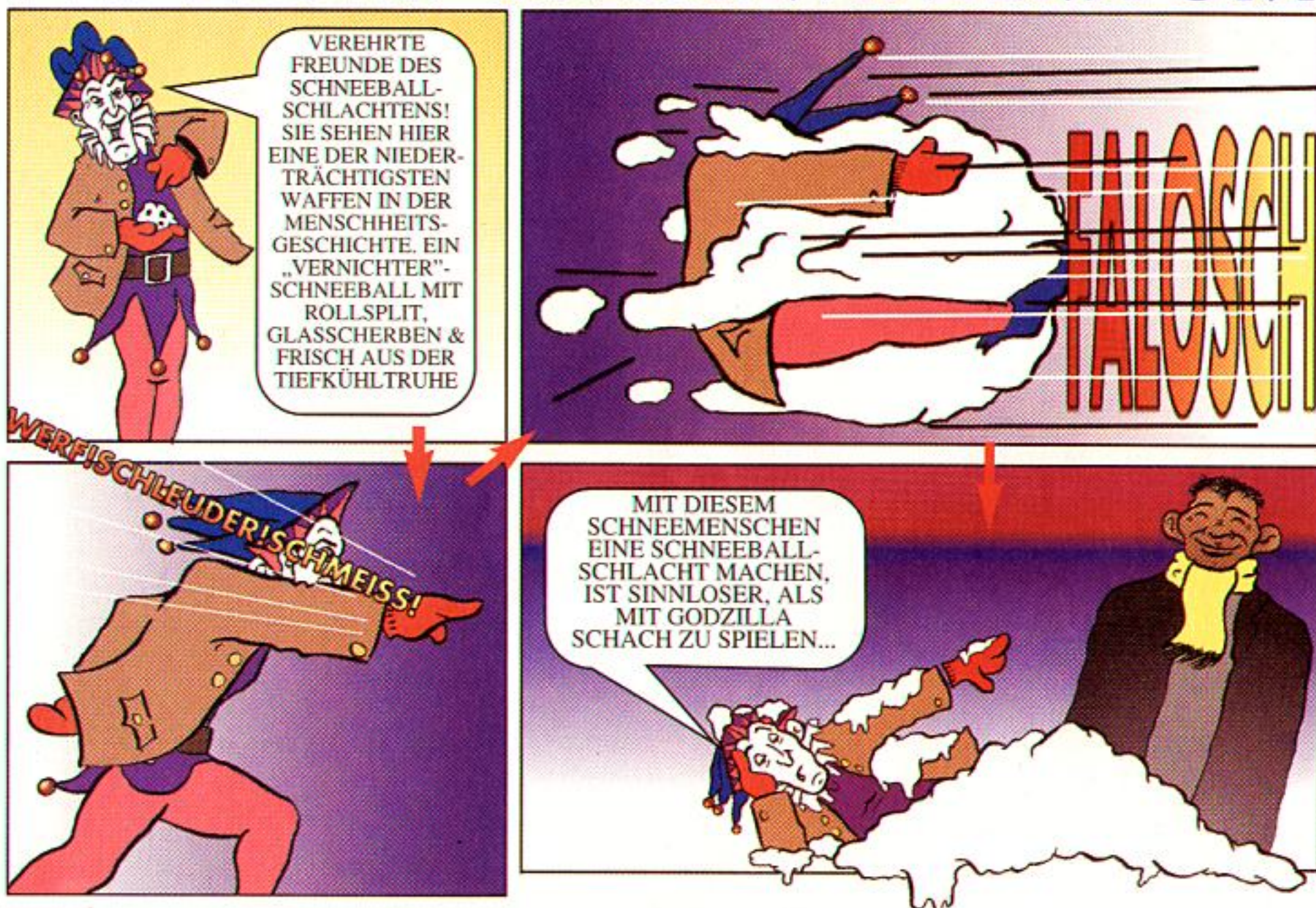
Populous 2 erhält
Alexander Hübl, Großenlüder
Je ein schickes Joker-T-Shirt geht an
Erhard Sowa, Bonn
Lars Romfeld, Erkheim
Paul Irvine, Salzgitter
Einen bunten Joker-Sammelordner bekommen
V. Wilhelm, Erfurt
Mike Feja, Weida
Markus Engel, Schwalbach

Die große Joker-Umfrage

Wir danken für die rege Beteiligung an unserer Umfrage. Hier die Gewinner der 50 Top-Games:
Dirk Nordhues, Wadersloh
Bakel Walden, Lohmar
Andreas Deller, Willisellen, Schweiz
Gerd Dürner, Geislingen
Hendrik Pohl, Oldenburg
Klaus Näther, Münster
Sebastian Vater, Berlin
Daniel Estevez, Essen
Knut Kirchhoff, Hamburg
Andreas Karl, Regensburg
Benjamin Kormeier, Bielefeld
Susanne Köhler, Saalfeld
Ralf Zimmermann, Gottmodingen
Christian Weiß, Kassel
Mario Schmidt, Burgdorf
Mathias Szilagyi, Erfurt
Bernd Fischer, Dittelbrunn
Erik Janata, Berlin
Jürgen Kaiser, Hess. Oldendorf
Norman Liedtke, Stendal
Brigitte Carhoun, Wien, Österreich
Christian Meyer, Pragg-Jenaz, Schweiz
Mario Pietzsch, Wittenberg
Andreas Stadler, Wien, Österreich
Markus Behrens, Hamburg
Steven Meyer, Schwalmstadt
Gerhard Berens, Arnsberg
Martin Zimmermann, Mittelbiberach
Michael Siebenmann, Zumikon, Schweiz
Stephan Haller, Wettingen, Schweiz
Peter Geisenhof, Heidesheim
Oliver Düver, Straubing
Johannes Ragner, Schnaittach
Carsten Koschker, Kuppenheim
Jan Dieckhoff, Marburg
Rene Nietsch, Berlin
Jens Funke, Berlin
Finn Bastiansen, Hamburg
Roman Zippel, Frankfurt/Oder
Andre Kleine, Halle/Saale
Markus Herrmann, Schleiz
Hans-Jochen Nawrotzky, Delitzsch
Steffen Maier, Herborn
Marcus Rupp, Neuss
Sebastian Hanebutt, Berlin
Herbert Fessler, Laupheim
Stephan Beermann, Bochum
Stefan Gilles, Stolberg
Michael Reiber, Ratingen
Daniel Lengeler, Jülich

Abo-Lotto

Je ein scharfes Amiga-Game heimsen ein
Kd. 3390: Michael Meier
Kd. 6888: Dirk Jetschny
Kd. 8777: Jan Weidauer

DAS BRORK-COMIC: WINTERSPORT

Was haben unsere Redaktions-Ladies gemeinsam? Na, zum Beispiel diese Seite — wie unschwer daran zu erkennen, daß heute mal wieder Ninja-Moni aus dem Schatten ihres Schreibtischs schleicht. Das war die einfache Frage, aber jetzt wird's knifflig: Was haben die Post und viele Softwarehersteller gemeinsam?!

SEITEN HIEBE

Auch hierauf fällt die Antwort nicht schwer, denn beide Berufsstände können getrost zu den größten Verspätungs-Spezialisten zwischen Haar und dem äußeren Spiralnebel gezählt werden. Ausbaden dürfen deren Versäumnisse jedoch in aller Regel wir; sei es, daß ein Abo-Exemplar zu spät beim Leser eintrudelt, sei es, daß ein von uns angekündigtes oder gar bereits getestetes Game einfach nicht in den Shops auftauchen will. Dabei schicken wir einerseits immer alles pünktlich los und kündigen andererseits bloß Tests an, wenn wir eine entsprechende Zusage der Hersteller haben. Und wir berichten ausschließlich über Spiele, von denen wir ein hochoffiziöses Testmuster besitzen! Daß speziell unsere Vorschau trotzdem manchmal so (un-)zutreffend ist wie die Wettervorhersage für 1997, hat natürlich seine Gründe — und genau die will ich Euch heute schildern.

Da wären zunächst einmal die „Verkrachten": Das Spiel selbst ist fertig, in aller Regel sind auch längst Testmuster an sämtliche Zeitschriftenredaktionen rausgegangen — aber in letzter Sekunde kommt es zum Zerwürfnis zwischen Programmierern und Software-Company. Der geplante Veröffentlichungstermin ist damit gestorben, alle Maschinen werden angehalten, und man streitet. Ein besonders zeitintensives Beispiel wären hier die „Drachen von Laas", mit denen Guido Henkel und Hans-Jürgen Brändle sogar jahrelang von einem Hersteller zum andern zogen, bis sie ihr Game endlich unters Abenteuervolk brachten. Eine hübsche Spielart dieses simplen Grundmodells sind die „Uneinigen": Die Programmierer sagen „ja, fertig", die Marketing-Abteilung meint dagegen „nö, jetzt is' gerade Sommerloch, verschieben wir's lieber um drei Monate." Ratet mal, wer dabei praktisch *immer* der Verlierer ist...

Quasi die umgekehrte Variante sind die „Perfektionisten": Hier drängeln die PR-Leute ihre Kollegen von der Technik ständig, doch bitte unbedingt noch rechtzeitig zum hochwichtigen Weihnachtsgeschäft fertigzuwerden, aber die scheren sich einfach nicht darum. Ihnen ist es viel wichtiger, den Zockern ein völlig bugfreies und in jeder Hinsicht perfektes Game zu präsentieren. Als besonders pingelig gelten da George Lucas' Mannen, deren Amiga-Umsetzung von „Monkey Island 2" nicht umsonst als Highlight der Konvertierungsgeschichte gilt. Gewisse Verzögerungen sind da nahezu unvermeidlich — aber ein schnell und schlampig rübergezogenes „Indy IV" wäre trotzdem die eindeutig schlechtere Alternative!

Weil Qualität nicht nur Zeit, sondern oft auch eine Menge Geld kostet, werden aus Perfektionisten leider manchmal „Pleitiers", wie etwa bei Cinemaware geschehen. Deren Versuch, mit richtigen Schauspielern richtig filmartige Adventures à la Dynamix zu produzieren, führte die ehrwürdige Firma auf direktem Weg in den Konkurs. Es dauerte natürlich, bis andere Hersteller (z.B. Mirrorsoft, in der Zwischenzeit selbst pleite...) die teilweise fixfertigen und überall auf der Welt schon getesteten Spiele übernahmen und in die Händlerregale brachten. Das letzte und schönste Beispiel für Games, auf die Ihr ein bißchen länger als üblich warten mußtet bzw. müßt, ist „Reach for the Skies". Erst wurde es von Mirrorsoft jahrelang auf Messen vorgeführt, dann schnappte sich Virgin den Titel und schickte sofort Testmuster an die Zeitschriftenredaktionen raus. Den Test konntet Ihr in der letzten Ausgabe lesen — Virgin *hat* ihn gelesen, die Produktion daraufhin sofort gestoppt und läßt die Programmierer jetzt nachsitzen, damit sie vielleicht doch noch was Ordentliches aus dem Ding machen.

So, passend zum Thema verlose ich abschließend **3 Joker-Uhren** (damit Ihr immer wißt, wie lange Ihr bereits wartet) sowie **3 Joker-Jogger** (bestens geeignet, um zwischen Computerzimmer und Shop hin und her zu joggen). Schreibt mir einfach, auf welches Spiel Ihr bisher am sehnsüchtigsten gewartet habt, und Ihr seid bei der Verlosung dabei. Aber laßt mich auf die Antwort nur ja nicht zu lange warten...

Eure Monika

Joker Verlag
„Seitenhiebe"
Untere Park Str.67
D-8013 Haar

COMPUTER-ABC

Mehrprogrammverarbeitung: doppelt so lang und nicht mal halb so schön wie der gebräuchlichere englische Ausdruck „Multitasking" — auch wenn von der Sache her kein Unterschied besteht. Gemeint ist jenes Phänomen, daß ein Rechner mehrere Aufgaben („Tasks") scheinbar gleichzeitig erledigt, also z.B. bei einer Datenbank im Hintergrund die Adressen sortiert, während man bereits neue eingibt. In Wirklichkeit wechselt er natürlich ständig zwischen den einzelnen Programmen hin und her; jedoch so blitzschnell, daß der User davon nichts mitbekommt. Ausnahme: Bei geringer Rechenleistung des eingesetzten Prozessors und umfangreichen bzw. vielen Aufgaben läßt die Arbeitsgeschwindigkeit spürbar nach. Wegen der mit 7,16 MHz verhältnismäßig niedrigen Taktfrequenz des Motorola-Chips kann man das am Amiga gut beobachten — aber schließlich war unsere „Freundin" ja auch der erste Multitasking-fähige Heimcomputer überhaupt!

Mehrprozessorsystem: Dieses Wort hat zumindest den Vorteil, daß es etwas verständlicher ist als sein angelsächsisches Gegenstück „Multiprocessing". Praktische Beispiele dafür findet man etwa in den Konsolen Mega Drive und Neo Geo, wo ein Motorola 68000 und ein Zilog Z 80 nebeneinander schuften. Darüberhinaus wird auch ein Netzwerk manchmal als Mehrprozessorsystem bezeichnet.

Mehrrechnersystem: Das ist nichts anderes als ein sogenannter Rechnerverbund bzw. ein Netzwerk, und deshalb erfahrt Ihr leider erst mehr darüber, sobald wir bei „N" angelangt sind. Tja…

Mehrzweckprogramm: Diese aus mehreren (Anwendungs-) Programmen zusammengeschnürten Pakete sind besonders am PC weit verbreitet. Statt eine Textverarbeitung, eine Datenbank und eine Tabellenkalkulation einzeln zu kaufen, greift man dort lieber zu „Works", „Open Access", „Lotus 1-2-3" etc.

Mehrzweckrechner: Eigentlich ist fast jeder Computer ein Mehrzweck- oder auch „Universalrechner", weil man ihn für die verschiedensten Zwecke mißbrauchen kann. Eine Ausnahme bilden so hochspezialisierte Rechenknechte wie z.B. die Steuerungseinheit in der Mikrowelle oder im Staubsauger.

Mehrzweckregister: Genauere Informationen zu diesem schwierigen Thema sparen wir uns bis zum Stichwort „Register" auf. Vorläufig müßt Ihr Euch damit abfinden, daß diese speziellen Speicherstellen im Prozessor für alle möglichen Zwecke herangezogen werden, beispielsweise zum Zählen, Sortieren, Adressieren usw.

Meldung: Wenn die „Freundin" plötzlich das dringende Bedürfnis verspürt, ihrem (menschlichen) Freund etwas mitzuteilen, tut sie das in Form einer Meldung. Oft handelt es sich dabei leider nur um die Nachricht, daß der Guru jetzt eine kleine Meditationspause einlegt…

Memory: Das „Gedächtnis" eines Computers ist sein Speicher, wobei Ihr den Unterschied zwischen RAM und ROM in diesem Zusammenhang vergessen könnt.

Memory Management: Die deutsche Übersetzung „Speicherverwaltung" sagt eigentlich schon alles — irgendwer muß sich ja darum kümmern, daß die zwischengelagerten Programme und Daten im Arbeits- oder Festplattenspeicher zur rechten Zeit wieder auffindbar sind!

Mensch-Maschine-Schnittstelle: Wie hätten wir Euch diese aufgeblähte Umschreibung für die gute alte „Benutzeroberfläche" vorenthalten können?!

Menü: Muttis Erbseneintopf ist hier schon deshalb nicht gemeint, weil ein Menü immer die Auswahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Angeboten voraussetzt…

Menübalken: Darauf muß man mit der Maus klicken, wenn man ein Pulldown-Menü öffnen will, verwechselt's also bitte nicht mit dem Scroll-Balken im Menü selbst.

Menüebene: Nach dem Hauptmenü kommt das (erste) Untermenü — und schon befinden wir uns in der zweiten Menüebene!

Menügenerator: Man muß nicht unbedingt programmieren können, um selbst ein Menü zu basteln; ein Menügenerator tut's auch.

Menümaske: Daß hier nur der Screenaufbau eines bestimmten Menüs gemeint sein kann, müßtet Ihr schon seit dem Stichwort „Maske" wissen.

Merge-Funktion: das „Mischen" verschiedener Datenbestände, z.B. von mehreren Textdateien und einem Adreßverzeichnis, was in der Summe dann viele schöne Briefe ergibt.

Metadaten: Das sind Daten, die ihrerseits andere Daten beschreiben oder erklären — wahrscheinlich verwendet man dafür nur extra ausgewählte, besonders kluge Bytes…

MHz: Lang hat's gedauert, aber jetzt sind wir endlich bei der Abkürzung für Megahertz angelangt, der Maßeinheit für 1 Million Hertz oder 1.000 KHz.

Microsoft: Dem amerikanischen Software-Giganten verdanken die PC-User unter anderem ihr Betriebssystem MS-DOS, was ausgeschrieben einfach Microsoft-DOS bedeutet.

Mikro: Sieht man mal von Sonderfällen wie Mikrophon und Mikroskop ab, geht's bei Wörtern, die so anfangen, meistens um den millionsten Teil von irgendwas.

Mikrocomputer: Und schon haben wir so einen Sonderfall, der in der Zeit, als man Computer gerne in Klassen einteilte, die unterste Stufe darstellte — darüber waren die sogenannten Minicomputer angesiedelt.

Mikrodiskette: Der nächste Sonderfall — und die ziemlich aus der Mode gekommene Bezeichnung für eine ganz normale 3.5"-Disk.

Mikrofiche: Der häufigste Sonderfall der Welt sind diese „Mikroplanfilme", die vor allem in Bibliotheken gerne benutzt werden. Am besten stellt Ihr Euch darunter eine stabile, durchsichtige Folie vor, auf der in winziger Schrift tausende von Einträgen verewigt wurden, so daß man schon ein spezielles Lesegerät braucht, um etwas damit anfangen zu können.

Mikroprozessor: Laßt einfach das doofe „Mikro-" weg, und schlagartig wird Euch alles klar!

Mikrosekunde: kein Sonderfall, sondern einfach der millionste Teil einer Sekunde. Das ist so wenig Zeit, daß höchstens ein Computer was damit anfangen kann…

SAYONARA, MONI! IMMER IM TRAINING, JA?!

HAI! MICHAEL-SAN!

SCHNIPP

NINJA-ALARM!

FÜR DIESEN AUGENBLICK HABE ICH EIN LEBEN LANG TRAINIERT!

BRRR! MONI! BRRR!

ÜBERLASST SIE MIR!

KNUFF

ÄH...MONI?! ICH BIN'S DOCH, DER MICH!..

HACK

HEPP-HEPP

ICH WARNE EUCH! MEINE EXTREMITÄTEN SIND EXTRAORDINÄR-GEFÄHRLICHE WAFFEN!

UH-AH!

MONI! MÄSSIGE DICH!

NOOON!!!

TRAMP TRAMP TRAMP

AAARG!

SELTSAM! WENN MIR SOETWAS PASSIERT, HAT NORMALERWEISE DER JOKER SCHULD...

...ABER DIESMAL..

BRIGITTA!

DIE GEHALTSLISTE!

GNADE! GNADE!

ENTSCHULDIGE! DAS WAR NUR REINER REFLEX!

Höchster Schneisenwahn, im neuen Jahr gleich mal ein bißchen Geld auszugeben — allein vom Umtausch der Weihnachtsgeschenke kann das Bruttosozialprodukt nicht leben! Unter dem Motto leben und leben lassen, sagen wir Euch wieder, wie der staatsbürgerliche Beitrag billig kommt…

Kosmische Kerker: Captive

Markige Metzeleien: Battle Chess

Tolle Teilchenphysik: Atomino

Pralle Pucks: International Icehockey

Schwarze Schatten: Last Ninja 2

Rauchende Reifen: Lotus Turbo Challenge

Für kluge Köpfe

Wie wäre es bleistiftsweise mit drei brandneuen Exemplaren aus Mindscapes umfangreicher Classics-Reihe? Alle kosten 49,— DM und sind englisch angeleitet, doch damit haben die Ähnlichkeiten dann schon ein Ende. Oder wie würdet Ihr das Rollenspiel **Captive** mit **Life and Death** unter einen Hut bringen? Kaum zu machen, denn die futuristische Gefangenenbefreiung gehört nun mal in eine ganz andere Schublade als die originelle Chirurgie-Simulation. Und mit dem Spiel der Könige haben beide wenig gemeinsam, doch genau das findet man dank **Chessmaster 2100** im dritten Fach. Weitere Worte zu diesem Klassiker erübrigen sich wohl, weshalb wir im Genre bleiben, aber Game und Hersteller wechseln: **Battle Chess** ist zwischenzeitlich wieder vom Index gehüpft und dank der Star Performers nun samt deutscher Anleitung für etwa 33 Taler zu haben. Optisch längst nicht so beeindruckend wie das Animations-Schach ist die nette Molekül-Bastelei **Atomino**, dafür kostet sie bei Play Byte mit deutscher Betriebsanleitung allerdings auch bloß 19 Märker. Zum guten Schluß blinzeln wir noch mal ins Trainingslager für Abenteurer hinüber, und bei der Gelegenheit landet als zweiter Kosmiker **Buck Rogers** im Einkaufskorb. Dieses Rollenspiel rückt SSI nunmehr komplett deutsch für 19 Space-Credits heraus — ein Angebot, das man nicht ablehnen kann?

Für flinke Finger

Auch Sportler mit Hang zum Sonderangebot finden indessen in Mindscapes Klassiker-Kollektion ein annehmbares Angebot, nämlich Cinemawares tolles **TV Sports Baseball**. Für 49,— DM ist das Teil durchaus ein Schnäppchen, selbst wenn es sich in stilechtem Englisch präsentiert. Wer mehr auf Kufenflitzer steht, könnte sich vielleicht mit **International Icehockey** anfreunden. Zwar ist das A500 Plus-taugliche Zeppelin-Game sicher kein Knaller, kostet aber auch nur noch 24,— DM. Ein Knaller wäre da schon eher **Lotus Esprit Turbo Challenge,** das (von G.B.H. mit deutscher Anleitung ausgestattet) für rasante 29 Steine über den Ladentisch fegt. Für die Freunde schwarzer Pyjamas kommt unser nächster Kandidat aus den Schatten geschlichen: System 3 bietet den englischen **Last Ninja 2** als Auslaufmodell für schlappe 19 Shadow-Bucks an. Wer lieber zehn Mark mehr bezahlt, dafür aber mal wieder vernünftig ballern möchte, für den wäre **Menace** von den Sizzlers eine bedenkenswerte Investition. Und falls Euch das Teil gefällt, steht auch dessen Nachfolger **Blood Money** (mit deutschem Waffenschein) zur Disposition — gleiche Quelle, gleiche Stelle, für ein Blutgeld von gleichfalls 29 Märkern. Mehr überlegenswerte Billigangebote demnächst in diesem Theater… (jn)

Sensible Soccer 1992/1993 Season Edition & Bundesliga Manager Professional-Update

Von wegen Winterpause: Ins Amiga-Stadion sind gerade zwei komplett runderneuerte Soccer-Games eingelaufen, die zum Besten zählen, was Fußballspielern und -managern heutzutage passieren kann!

Sensible Soccer

Sensible Soccer 1992/1993 Season Edition

Die neue Rückpaßregel findet man jetzt genauso vor wie gelbe und rote Karten, für die Anfänger wurden ein „Versagerturnier" und eine „Trostliga" mit eigenen Teams eingerichtet. Die „Intelligenz" der Kicker ist deutlich gestiegen, was besonders beim Abstoß zu merken ist. Ganz im Zeichen von mehr Realismus darf man hier von einem als Verteidiger eingesetzten Stürmer keine Glanzleistungen erwarten, dasselbe gilt für andere Fehlbesetzungen. Außerdem sind nun 100 originale europäische Mannschaften vertreten, wobei alle zwischenzeitlich erfolgten politischen und fußballerischen Umstellungen berücksichtigt wurden. Zum Beispiel spielt Lothar Matthäus jetzt für den FC Bayern, Leeds United ist englischer Meister, und in der Länderliste tauchen Kroatien, Litauen etc. auf.

Auch Grafik, Sound und Spielbarkeit haben sich um einen Tick verbessert — Altmeister „Kick Off 2" muß um seinen Titel bangen, selbst wenn man hier einige Features vergeblich sucht, die es dort längst gibt (Abseits-Regel, Wind-Option, Vier-Spieler-Simultanmodus, 2 x 45 Minuten Spieldauer). Ein grobes Foul ist schließlich, daß hierzulande nur die überarbeitete Vollpreis-Version angeboten wird, während sich die englischen Soccer-Fans über einen preisgünstigen Update-Service freuen dürfen…

Bundesliga Manager Professional-Update

Hier haben wir es praktisch mit der umgekehrten, deswegen aber nicht weniger komplizierten Fallgestaltung zu tun: Wie die bereits im letzten Heft vorgestellte Torszenen-Disk ist der Update auf die Version 2.0 ausschließlich für registrierte Kunden beim Hersteller (Software 2000, Max-Planck-Str. 9, 2420 Eutin) erhältlich und kostet ebenfalls bloß schlappe 20 Bälle. Daneben gibt es aber auch eine limitierte „Weihnachts-Sonderedition" für stolze 119 Tore mit der neuen Torszenen-Disk, aber noch der *alten* Version (1.3) des Hauptprogramms. Soviel zum Weihnachtsgeschäft, nun zu den neuen Features des Updates:

Die benötigte Zeit für den Stadionausbau wird endlich angezeigt, die Pokal-Ausscheidung findet in Berlin statt, für Endlos-Spieler hat man eine Highscoreliste eingebaut, die Torszenen können in Zeitlupe betrachtet werden, bei Pokal-Auswärtsspielen wird die Stadiongröße des Gegners berücksichtigt (Einnahmen!), und die Auslosung der einzelnen Begegnungen findet nun spannenderweise bei allen drei Pokal-Wettbewerben statt. Außerdem soll das Abspeichern keine Probleme mehr bereiten, und, vielleicht die wichtigste Nachricht, durch die Einführung von sechs Schwierigkeitsgraden haben jetzt auch Anfänger eine gute Chance. Kurzum, der beste Fußball-Manager ist noch ein Stückchen besser geworden! (mm)

Bundesliga Manager Prof.

BUNDESLIGA MAN. PROF. UPDATE (SOFTWARE 2000)

FUSSBALL – MANAGER

89% „WELTKLASSE!"

GRAFIK	68%
ANIMATION	61%
MUSIK	60%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	93%
VARIABEL: 6 STUFEN	
PREIS	DM 20,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

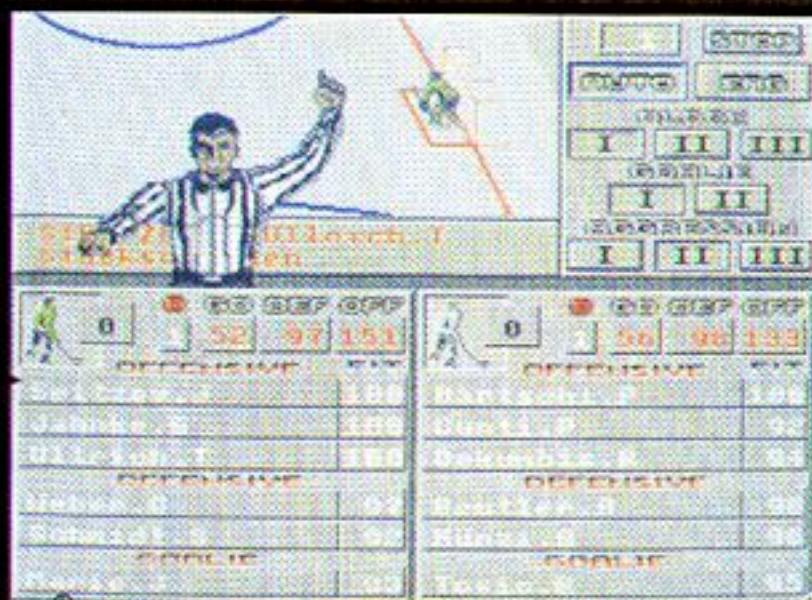
SENSIBLE SOCCER 92/93 (SENSIBLE/RENEGADE)

FUSSBALL – ACTION

83% „VOLLTREFFER"

GRAFIK	53%
ANIMATION	72%
MUSIK	56%
SOUND-FX	89%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	86%
VARIABEL	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

WORLD HOCKEY LEAGUE MANAGER

Der Eisb(r)echer

Im April letzten Jahres konnte Sayonara Softs „Powerplay Eisbockey Manager" zwar mit inneren Werten aufwarten, schaute jedoch arg grausig aus dem Trikot — jetzt kommt der gut gekleidete Nachfolger. Diesmal schickt Sayonara-Boß Jo Seitz nämlich ein Game ins Flutlicht der Stadien, dessen Spieling sich nur geringfügig vom Vorläufer unterscheidet, das aber in Sachen Präsentation kräftig zugelegt hat. Das fängt schon mit den beiden vergleichsweise recht ordentlichen (und teilweise animierten) Loading-Screens an, die nunmehr von einer erträglichen Titelmelodie samt kurzer Sprachausgabe unterstützt werden, und findet während des Spiels seine Fortsetzung, indem immer wieder kurze Jingles und allerlei mäßig hübsche, aber doch bunte Zwischenbilder auftauchen.

Der Sinn der Sache hat sich indessen nicht geändert: Man beginnt in der dritten Division einer Art Weltliga mit je 12 Vereinen (Rosenheim ist nicht mehr dabei...) und betreibt den schwierigen Aufstieg zum Elite-Club. Dazu liegen allerlei Werkzeuge wie Spielertransfer, Kreditaufnahme oder ein etwas mageres Trainingslager bereit, und zur besseren Planung gibt's einen umfangreichen Tabellenteil, mit dem sich von den besten Torschützen bis zu den Strafbank-Königen nahezu alles und jedes begutachten läßt. Sogar die gegnerischen Crews darf man inspizieren, und die realistische Teamaufstellung in drei bequem auswechselbaren Blöcken überzeugte ja schon seinerzeit — genau wie die solide Maus/Menü-Steuerung. Da sich auch das Tempo, etwa bei der Tabellenberechnung, deutlich gesteigert hat, spricht unsererseits also nicht mehr viel dagegen, bei Sayonara Soft (Altenstädter Str. 14, 6361 Niddatal 4) eine kleine Bestellung aufzugeben... (jn)

WORLD HOCKEY LEAGUE MANAGER
(SAYONARA SOFTWARE)
SPORT-MANAGEMENT

61% „AUFGEPÄPPELT"

GRAFIK	48%
ANIMATION	29%
MUSIK	46%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	65%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 59,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Alte chinesische Programmierregel: Auch das schlechteste Stück Soft erfüllt eine nützliche Funktion — als abschreckendes Beispiel. So gesehen, ist dieser Flugi fast schon ein Musterknabe!
Im Auswahlmenü herrscht noch die Qual der Wahl: 16 historische Klapperkisten, Anzahl und Art der Feinde sowie die gewünschte Startbahn lassen sich aussuchen. Beim Szenario wird's schon simpler, da kriegt man einfach den Südpazifik vorgesetzt; anschließend muß man noch in einer „Qualifikationsrunde" beweisen, daß man seinen Vogel in die Luft kriegt und mit der Bordkanone umgehen kann — dann warten auch schon die (ein oder zwei) Computergegner auf ihre tägliche Ration Blei. Da die bösen Jungs hier nicht aus Vektoren, sondern aus Pixeln bestehen, erweist sich die Fliegerei auch als recht flotte Angelegenheit. Soviel zum Positiven, nun zum Wesentlichen...

Die Grafik ist zwar schnell, zwingt den Piloten aber zur Entscheidung zwischen grauenhaftem Geflimmere (Interlace-Modus) oder dem Abwechslungs- und Detailreichtum eines Bügelbretts (Non-Interlaced). Auch bei den Ansichten wurde gespart: Für die Verfolgerperspektive muß man einen Zweit-Amiga anstöpseln (dasselbe gilt übrigens für den Zwei-Spieler-Modus), ansonsten ist nur ein mausgesteuerter Rundblick möglich, der so umständlich zu erreichen ist, daß man sich lieber mit der normalen Ansicht aus dem spartanischen Cockpit begnügt. Dabei wäre die Steuerung an sich durchdacht, bloß gehört sie mit ihrer Mischung aus Maus- und Stick-Betrieb zu den schweißtreibendsten Vertretern ihrer Art.

Last not least ist der Soundchip mit den paar Schuß- und Motorengeräuschen derart ausgelastet, daß ihm die Lust am Musizieren total vergangen ist. So erging es uns mit dem ganzen Spiel... (rf)

FIGHTER DUEL
(JAEGER)
K(R)AMPF-FLUGI

39% „TIEFFLIEGER"

GRAFIK	34%
ANIMATION	56%
MUSIK	--
SOUND-FX	23%
HANDHABUNG	44%
DAUERSPASS	38%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Mayday!

FIGHTER DUEL

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GmbH

VERSAND
030/6944862
11 - 19.00 h
sonst Anrufbeantworter

	PC	Amiga	ST
A 4-Player Adapter	-	24,95	-
Amiga Mouse (Rotec)	-	44,95	-
1869 ++	89,95	74,95	-
Aces of the Pacific ++	99,95	84,95*	-
Airbus 320 +	99,95	94,95	99,95
Alone in the Dark ++	99,95	84,95*	-
American Gladiators	74,95*	69,95*	-
Ancient Art of War in Skies +	99,95	89,95*	-
Aquatic Games +	i.V.	69,95	79,95*
A.T.A.C. +	99,95	89,95*	94,95*
A-Train ++	99,95	99,95*	-
B-17 +	99,95	89,95*	94,95*
B.C. Kids +	-	69,95*	-
Bards Tale Construction Set +	79,95	74,95*	-
Bards Tale Trilogie +	99,95	89,95*	-
B.A.T. 1 ++	74,95	69,95	-
B.A.T. 2 ++	89,95	84,95	89,95
Battle Isle 1 ++	84,95	74,95	-
Battle Isle Zusatzdisketten	44,95	44,95	-
Battletoads +	74,95*	69,95*	74,95*
Best of the Best +	-	69,95*	74,95*
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-
Black Sect ++	89,95*	84,95*	89,95*
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-
Bundesliga Man. 2 m. Editor++	89,95	89,95	94,95*
Burning Steel +	89,95*	74,95*	-
Campaign +	89,95	74,95	74,95
Carriers at War	89,95	74,95*	-
Castles 1 +/++	84,95	74,95	79,95
Chaos Engine +	84,95*	69,95*	74,95*
Civilisation ++	104,95	89,95	94,95*
Codename Assasin +	-	74,95*	-
Curse of Enchantia ++	99,95*	84,95	-
Daemonsgate 1 ++	99,95*	89,95*	i.V.
Dark Mere +	89,95*	74,95*	79,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95	79,95*	-
Dark Sun 1: Shattered Lands	74,95*	69,95*	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
DSA - Die Schicksalsklinge ++	89,95	79,95	89,95*

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
DSA Das Rollenspiel (Schmidt)	alle Module lieferbar		
Dune 2 ++	89,95*	84,95*	-
Dynablasters +	79,95	69,95	74,95*
Elite 2 +	89,95*	74,95*	74,95*
Elvira 2 ++	89,95	74,95	79,95
Epic 1 +	79,95	69,95	74,95
Erben des Throns ++	89,95*	74,95*	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	84,95	-
Eye of Beholder 2 Lsg.-Buch ++	24,95	24,95	-
Fate - Gates of Dawn ++	89,95*	74,95	79,95
Fire & Ice +	74,95	69,95	74,95
Flight of the Intruder +	49,95	49,95	-
Formula 1 Grand Prix ++	99,95	84,95	89,95
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95	79,95	-
Goblins 2 ++	89,95	74,95	79,95*
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Gunship 2000 +	99,95	89,95*	94,95*
Harpoon 1.2.1. +	94,95	84,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Heart of China ++	99,95	84,95	-
Hexuma ++	89,95	89,95	-
Hired Guns +	84,95*	69,95*	74,95*
History Line 1914-18 ++	89,95*	89,95*	-
Humans +	79,95	74,95	79,95*
Indiana Jones 3 ++	89,95	69,95	79,95
Indiana Jones 4 ++	94,95	84,95	i.V.
Indiana Jones 4 Action +	74,95*	69,95*	74,95*
John Madden Football +	84,95	69,95	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	-
Larry 1 (neue Version) +	89,95	84,95	-
Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Larry 5 ++	99,95	84,95	-
Laura Bow 2 ++	99,95	84,95*	-
Legend of Faerghail ++	74,95	69,95	74,95
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	84,95	-
Legends of Valour +	89,95*	74,95*	i.V.
Lemmings 1 Christmas Coll. +	89,95	89,95	89,95

Über 2000 lieferbare Spiele

Seit 30.10.92 auch in Hamburg

LADEN
030/6937245
040/4908394
11 - 18.30 h

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUMFABRIK

DER SOFTWARETEMPEL

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
100 m vom U Bahnhof Gneisenaustraße, Mo Fr 10 18.30, Sa 10 13.30

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20
300 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo Fr 10 18.30, Sa 10-13.30

Game Gear, Mega Drive, Neo Geo, Game Boy, Lynx, CD ROM, Joysticks, Super NES, Hintbooks

030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Lemmings 2 +	84,95*	69,95*	74,95*
Lethal Weapon 3 +	74,95*	69,95*	74,95*
Lionheart ++	69,95*	74,95*	
Links +	99,95	89,95	-
Links Kurse	49,95	44,95	-
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95	-
Lotus Turbo Challenge 3 +	-	69,95	74,95
Lure of the Temptress ++	89,95	74,95	79,95*
M	74,95*	69,95*	-
Mad TV ++	89,95	74,95	-
Mad TV Data Disk ++	29,95*	29,95*	-
Maniac Mansion 1 ++	74,95	69,95	74,95
Might & Magic 3 ++	89,95	74,95	-
Might & Magic 3 Lsg.-Buch ++	29,95	29,95	-
Might & Magic 4 ++	89,95	79,95*	-
Monkey Island 1 ++	84,95	74,95	84,95
Monkey Island 2 ++	89,95	84,95	89,95*
Monkey Island 2 Lsg.-Buch ++	15,-	15,-	15,-
Outlander +	-	69,95*	-
Patrizier ++	89,95	79,95	84,95
Perfect General ++	89,95	84,95	-
Perfect General Data Disk	69,95	59,95	-
Pinball Dreams 2 +	i.V.	69,95	-
Pirates +	69,95	64,95	69,95
Police Quest 1 (neue Version)	89,95	84,95*	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	-
Pool +	i.V.	74,95	79,95*
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-
Populous 2 +	84,95*	69,95	74,95
Populous 2 - Challenge Disk +	i.V.	39,95	39,95
Quest for Glory 1 VGA +	89,95*	84,95*	-
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-
Quest for Glory 3	89,95	84,95*	-
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	84,95	89,95
Rampart +	79,95	69,95	74,95
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*	-
Red Baron ++	99,95	84,95	-
Red Baron Mission Builder	59,95	49,95*	-
Road Rash 1 +	-	69,95	-

Genießt unseren Service

	PC	Amiga	ST
Robosports +	79,95	69,95	-
Rome 92 AD +	89,95	74,95*	-
Rookies +	84,95*	74,95*	79,95*
Sensible Soccer +	i.V.	69,95	74,95
Shadowworlds +	74,95*	69,95*	74,95*
Shadow of the Beast 3 +	-	69,95	-
Siege	84,95	74,95*	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	89,95
Silly Putty +	74,95*	69,95	74,95*
Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Sim City/Populous +	84,95	74,95	79,95
Sim Earth ++	99,95	99,95*	-
Space Crusade ++	84,95*	69,95	74,95
Space Hulk +	84,95*	74,95*	-
Space Quest 1 (neue Version)+	89,95	84,95	-
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	84,95	-
Special Forces +	94,95	84,95	89,95
Spelljammer 1	74,95	69,95*	-
St. Thomas +	89,95*	74,95*	-
Star Control 2	89,95	74,95*	-
Streetfighter 2 +	84,95*	74,95*	79,95*
The Games Winter Challenge +	84,95	74,95*	-
Their Finest Hour 1 +	74,95	74,95	79,95
Tornado +	99,95*	89,95*	94,95*
Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
TV Sports Baseball	69,95	69,95	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	-	24,95	79,95
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	79,95
Uridium 2 +	-	69,95*	74,95*
Vikings +	84,95*	69,95	-
Walker +	-	69,95*	74,95*
Waxworks ++	79,95	74,95*	-
Wing Commander 1 +/++	69,95	89,95*	?????
Wizardry 6 ++	79,95	69,95	-
Wizardry 7	89,95	74,95*	-
WWF Wrestlemania 2 +	74,95*	69,95*	74,95*
Zack McKracken ++	69,95	69,95	74,95
Zool +	-	69,95	74,95*

Heute bestellt Gestern geliefert ?

Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM 6,50 DM, bis 300 DM 4,50 DM, bis 400 DM 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Vorkasse -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten u. am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (03.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch in unserem Ladengeschäft in Kreuzberg abholen. Inhaber: Traumfabrik Spiele GmbH

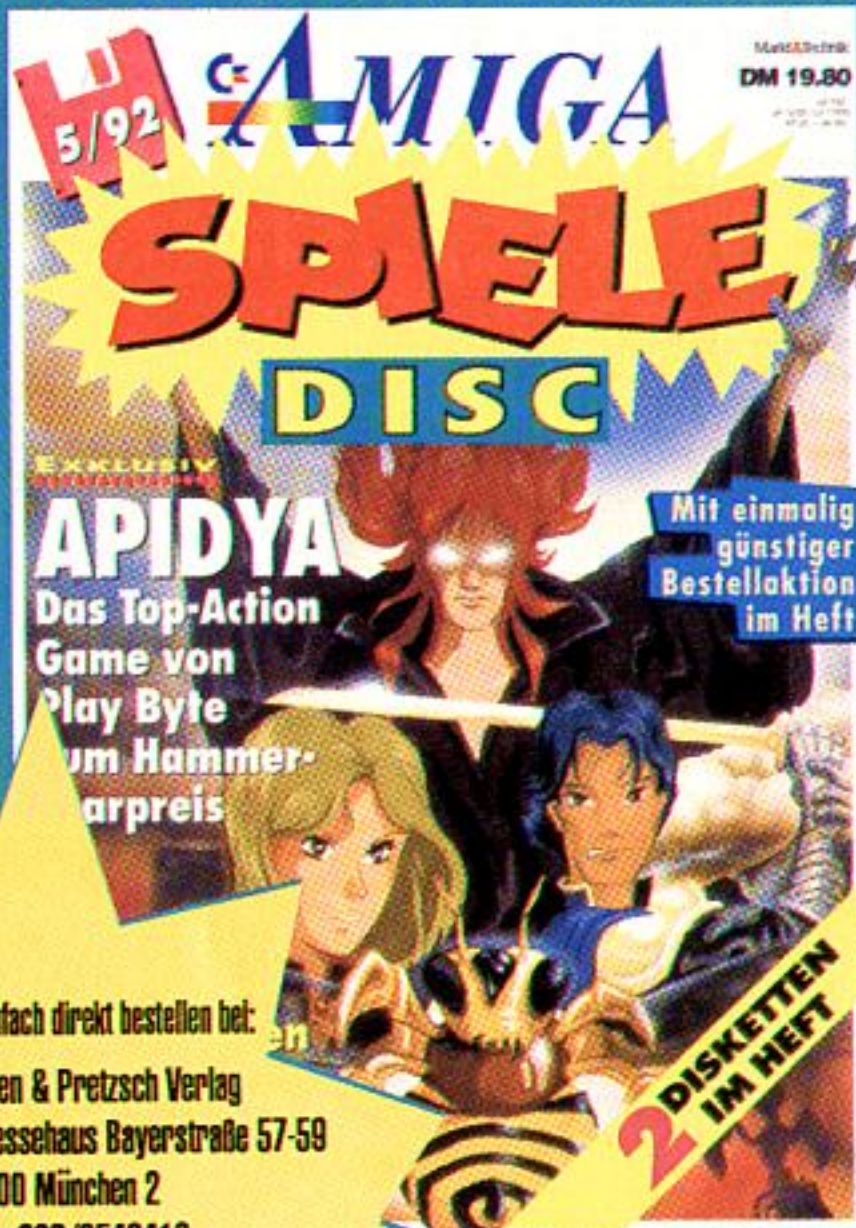
SPIELE-SPASS TOTAL FÜR NUR DM 19,80

Das gibt's nur in der AMIGA SPIELE DISC NR.5: APIDYA-

das Super-Game von PlayByte - für den Wahnsinnspreis von nur 19,80! Ein Action-Fun erster Klasse! Natürlich mit genauer Spieleanleitung im Heft.

Retten Sie Yuri vor dem Magier Hexaä!

Hexaä, der schwarze Magier, hat harmlose Insekten in blutrünstige Killermonster verwandelt, die Ikuros Frau Yuri mit ihren teuflischen Stichen an den Rand des Todes bringen. Die Verwandlung in ein ungewöhnliches Insekt ist Ikuros einzige Chance... Schlüpfen Sie jetzt in die Rolle des Ikuro und retten Sie seine Frau!

Energie-Bomben, Plasma-Pulse-Laser, zerstörerische Blitze oder Drohnen, die Ihnen bei der Verteidigung helfen - Sie müssen den Magier Hexaä mit allen Mitteln besiegen, wenn Sie Yuri retten wollen!

Einfach direkt bestellen bei:

Ippen & Pretzsch Verlag
Pressehaus Bayerstraße 57-59
8000 München 2
Tel.: 089/8542412
Fax: 089/8545837
Lieferung gg. Rechnung versandkostenfrei

GOBLIINS 2

Der erste Teil dieser originellen Mischung aus Knobelei und Adventure wurde noch mit drei i geschrieben — nun hat man auf eins davon verzichtet, und das ist dem Spiel ersichtlich gut bekommen!

Erfahrene Kobold-Dompteure wissen, daß jedes i im Titel für einen kecken Goblin steht, der die auftauchenden Rätsel stets nur mit Kollegen-Hilfe lösen kann. Ergo muß man jetzt bloß noch zwei der Brüder unter einen Hut bringen, während vorher eben drei unterschiedlich begabte Wichtel das Organisationstalent des Spielers auf die Probe stellten…

Auch bereitet uns diesmal nicht ein verhexter König Angoulafre Kummer, sondern sein entführter Stammhalter — eine geheimnisvolle, gefiederte Kreatur hat sich den Monarchen-Sproß gekrallt, und zwar im Auftrag des bösen Dämons Amoniak. Das Prinzenrückführungs-Komitee besteht aus Fingus & Winkle, wobei Fingus der intellektuellere Typ ist, der den Leuten gleich ein Gespräch aufdrängt, nur weil er einen bestimmten Gegenstand haben will. Winkle ist dagegen ein Goblin der Tat, der sich das Gewünschte kurzerhand nimmt, aber dafür manchmal auch eins auf die Mütze kriegt. Die beiden müssen es nun mit ihren kombinierten Fähigkeiten schaffen, bis ins Amoniak'sche Schloß vorzudringen, in dem der angstschlotternde Prinz derzeit verwahrt wird.

Die einzelnen Stationen der Reise umfassen zwei bis fünf Screens; dabei muß man sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht mehr streng Bild für Bild vorwärtsrätseln, sondern darf am jeweiligen Ort nach Belieben vor- und zurücklaufen (nicht immer, aber doch recht häufig). Dadurch kann es jetzt natürlich auch leicht passieren, daß man zurücklatschen *muß*, weil man zwei Bilder vorher einen wichtigen Gegenstand übersehen hat, aber das gehört nun mal zum Berufsrisiko eines Abenteurers. In der Praxis wertet die Reisefreizügigkeit das Gameplay jedenfalls deutlich auf, die Beschränkung auf zwei Helden sorgt gleichzeitig für einen schnelleren Spielfluß. Man darf bzw. muß zwar auch den Prinzen nach seiner Befreiung steuern, doch so kurz vor der heimatlichen Ziellinie stört das wohl niemanden mehr.

Kommandiert werden die Knilche wieder mit der Maus, was neuerdings lobenswerterweise vollkommen problemlos klappt, egal ob man seine Helden eine Leiter hochklettern oder irgendwelche Gegenstände benutzen läßt. Zum Brüllen komisch ist die koboldmäßige Grafik, vor allem, was die Animationen betrifft — besonders dann, wenn die Kerlchen etwas falsch gemacht haben! Der einzige Nachteil dabei ist, daß für jedes Bild kurz nachgeladen werden muß, was aber so fix geht, daß es kaum stört.

Die abwechslungsreiche Begleitmusik paßt wunderbar zu der schrägen Optik, und daß es auch der Handlung selbst nicht an skurrilem Humor fehlt, ist quasi das Tüpfelchen auf dem i.

Tja, alles in allem wieder eine abenteuerliche Knobelei, die sich wegen ihres völligen Gewaltverzichts auch hervorragend für jüngere Geistes-Heroen eignet. Oder anders gesagt: So ziemlich das genaue Gegenteil von den müden Softsex-Puzzeleien, die uns Designerin Muriel Tramis üblicherweise unterjubelt… (C. Borgmeier)

GOBLIINS 2
(COKTEL VISION)

KNOBEL – ABENTEUER

GRAFIK	70%
ANIMATION	78%
MUSIK	69%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	70%

FÜR ANFÄNGER

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

BIGNOSE THE CAVEMAN

Große Nase, nichts dahinter?

Die gute, uralte Zeit ist ja ein beliebtes Hintergrundszenario für Plattformgames — kein Wunder, wenn nun auch die Codemasters mal in der Prähistorik vorbeihüpfen…

Wegen des herannahenden Erntedankfestes macht sich der dicknasige Held samt seiner Keule auf, um den größten je gesehenen „Pterodaktylus" zu erlegen. Auf der Jagd nach dem Festtagsbraten steuert man Bignose (per Joystick oder Tastatur) unter Zeitdruck durch die von rechts nach links scrollenden Dschungel-, Sumpf- oder Vulkanlandschaften und verteidigt seine drei Bildschirmleben gegen anstürmende Saurier, Schlangen, Spinnen, Wespen und Fledermäuse. Treffer bringen dabei außer Punkten manchmal auch Knochen-Boni, die unserem Zwerg Nase in genügender Anzahl Endgegner-erschütterndes Niesen ermöglichen. Außerdem kann er mit seiner Keule Felsbrocken zerdeppern, um so an zusätzliche Stein-Munition zu gelangen. Das relativ simple Design der Spiellandschaften wird durch versteckte „Level-Warps" aufgepeppt, wobei man den Abschnitt, dem Großnase gerade entfleucht, kurz „im Vorbeifliegen" sieht. Die Cartoon-Grafik ist nur spärlich animiert, jedoch putzig anzuschauen, zudem wird zwischen den einzelnen Leveln eine Übersichtskarte der Steinzeit-Insel eingeblendet. Soundeffekte sind ziemlich dünn gesät, Musik gibt's bloß zur Begrüßung. Aber dank des niedrigen Schwierigkeitsgrades und der fairen Steuerung kommen hier wenigstens Anfänger schnell zu Erfolgserlebnissen — auch wenn sich der Held bei uns nicht ducken wollte, wie in der Anleitung versprochen.

Fazit: Bignose ist zwar längst nicht so sagenhaft wie sein mystischer Kollege Bigfoot, aber ein grundsolider Neandertaler mit akzeptablen Preisvorstellungen. (ms)

WORLD RUGBY

Strategischer Eiertanz

Die Budget-Profis von Zeppelin entdeckten ihr Herz für Minderheiten, genauer gesagt für die Fans der englischen Variante von American Football — und spendierten ihnen den lang ersehnten Manager!

Unseres Wissens ist dieser exotische Sport-Stratege der erste Vertreter seiner Art, kosten tut er trotzdem nur die Zeppelin-typischen 24 Eier. Eine Aufführung der Rugby-Regeln in der Anleitung war zu dem Preis leider nicht mehr drin, was in klassischen Eierwerfer-Regionen zwar wenig ausmachen dürfte, hierzulande aber garantiert eine nahezu unüberwindliche Verkaufs-Hürde darstellt. Doch da sich unter den zehn auswählbaren Mannschaften auch ein deutsches Team befindet, gehen wir einfach mal davon aus, daß sich schon zwei bis drei unserer Leser für Leder-Eier interessieren werden…

Sie bekommen hier natürlich nicht so viele Optionen wie etwa beim „Bundesliga Manager Prof." geboten, aber zumindest ist ein Großteil der Genre-üblichen Features mit von der Partie. Zum Beispiel Liga- und Pokal-Spiele, 15 Cracks plus zwei Ersatzleute mit verschiedenen Werten (Geschick, Geschwindigkeit, Stärke etc.), Training, Aufstellung, der Onkel Doktor und ein Scout zum Spionieren. Bei der Action auf dem Rasen kann nicht eingegriffen werden, man kriegt lediglich auf Wunsch die Highlights jeder Begegnung zu sehen, was man sich ähnlich vorstellen muß wie eine Mischung aus „Kick Off" und Schulhof-Prügelei. Die Grafik enthält, außer in diesen Einblendungen, kaum Animationen, dafür ist sie farbenfroh und übersichtlich. Gut gemacht ist auch die Maussteuerung, den Sound kann man dagegen rundum vergessen.

Insgesamt also ein wenig aufregender, aber solider Rugby-Manager — wer diesen Sport kennt und mag, darf zutreten äh, -schlagen. (mm)

Karo Soft

Jürgen Vieth

1869,komplett deutsch	75.50
Airbus A 320,komplett deutsch	99.00
Amberstar,komplett deutsch	79.50
AMOS,deutsche Version	105.00
AMOS Compiler/AMOS 3 D	59.00/74.50
AMOS Professional	129.50
Aquatic Games,Anleitung deutsch	59.00
Archer McLeans Pool,Handbuch deutsch	55.00
A.T.A.C.,Handbuch deutsch	+a.A.
B 17,Handbuch deutsch	+a.A.
Bane of the Cosm. Forge,kpl. deutsch	75.50
B.A.T. II,komplett deutsch	81.50
Battle Isle/B. Isle Data,kpl. dt.	44.50/74.50
Bundesliga Manager prof. Ltd. Edition	85.00
Campaign,komplett deutsch	69.00
Castle of Dr.Brain,kompl. deutsch	69.00
Civilization,kpl. deutsch	82.50
Comb. Classics (F15 II/688 Attack/T.Yank.)	64.00
Cool World,deutsch	74.50
Curse of Enchantia,komplett deutsch	89.00
Cytron,Anleitung deutsch	64.00
Darkmere,deutsch	+a.A.
Das Schwarze Auge,kompl.dt. 1.5 o. 1 MB je	79.50
Dungeon Master m. Chaos Str. Back dt.	64.00
Elvira II,komplett deutsch 1 MB	61.50
Epic,Anleitung deutsch	67.00
Eye of the Beholder II,kpl. dt.	85.00
Fire & Ice,Anleitung deutsch	55.00
Global Effect,komplett deutsch	79.50
Grand Prix (Formel I) Handb. dt.	79.50
Gunship 2000,Handbuch deutsch	82.50
Heart of China,kompl. deutsch	69.00
Hexuma,komplett deutsch	89.00
History Line,komplett deutsch	79.50
Humans,deutsch	64.00
Kaiser,Comp. u. Brettspiel,kpl. dt.	99.00
Larry V 1MB,komplett deutsch	69.00
Legend of Kyrandia,kompl. deutsch	64.00
Lionheart,komplett deutsch	+a.A.
Lotus Turbo Challenge III,Anltg. dt.	55.00
Lure of the Temptress,kpl. deutsch	64.00
Indiana Jones III,komplett deutsch	69.00
Indiana Jones IV,komplett deutsch	85.00
KGB,komplett deutsch	64.00
Kings Quest V/Space Quest IV u. Larry III kompl. deutsch,Sonderposten sol. Vorrat	39.00
Knights of the Sky,Handb. deutsch	79.50
MAD TV,komplett deutsch	74.50
MAD TV Datadisk,komplett deutsch	28.00
Might & Magic III,komplett dt.	74.50
Monkey Island I,kompl. deutsch	74.50
Monkey Island II,kpl. deutsch	85.00
Nigel Mansell,Anleitung deutsch	59.00
No Second Price,Anleitung deutsch	61.50
Patrizier,komplett deutsch	75.50
Perfect General,deutsch	82.50
Pinball Dreams,Anltg. deutsch	57.00
Pinball Fantasies,Anltg. deutsch	61.50
Populous II plus Challenge,Handb. dt.	75.50
Populous II Challenge (Datadisk)	35.00
Police Quest III,kompl. deutsch	74.50
Premiere,Anleitung deutsch	69.00
Push Over,Anleitung deutsch	64.00
Railroad Tycoon,kpl. deutsch 1 MB	79.50
Rampart,Handbuch deutsch	69.00
Reach for the Skies,deutsch	67.00
Red Baron,kompl. deutsch	69.00
Red Zone,Anleitung deutsch	55.00
Rome,deutsch	67.90
Sensible Soccer,Anleitung deutsch	55.00
Shadow of the Beast III,Anltg. dt.	59.00
Silent Service II 1 MB,Handb. dt.	79.50
Silly Putty,Anltg. deutsch	55.00
Sim Ant,komplett deutsch	88.50
Sim Earth,komplett deutsch +	74.50
Special Forces,Handbuch deutsch	79.50
Space Shuttle,komplett deutsch	64.00
St. Thomas,Handbuch deutsch	74.50
Tomato Game,Anltg. deutsch	67.50
Tornado,Handbuch deutsch +	a.A.
Ultima VI,Anleitung deutsch	71.50
Waxworks,komplett deutsch	64.00
Wayne Gretzky Hockey II	55.00
Willy Beamish,Handbuch deutsch	69.00
Wing Commander I,komplett deutsch	89.00
WWF 2,Anleitung deutsch	55.00
Zak McKracken,kpl. deutsch	67.00
Zool,Anleitung deutsch	57.00
X Copy Tools mit Hardware	86.50

Änderungen vorbehalten
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Vorkasse: DM 6,00 Post – Nachnahme: DM 9,00
UPS – Nachnahme: DM 13,00

KAROSOFT
Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 02103/42088 oder 02103/42022
Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf • Nur Versand

Seit dem 30. Oktober 1992 in Berlin

NEU !

AMIGA
IBM PC
C 64
SEGA
NINTENDO
Brettspiele
CD's
Videos
MC's
Comics
Bücher

auf über 500 qm

Der einzigartige Multimediashop mit riesengroßer Softwareauswahl

Im Hause von
L & P
Scharnweberstr. 25
1000 Berlin 51
Telefon: 412 10 60

Gib mir die Kugel!

Reflexity

Seit „Pinball Dreams" und seinem „fantasievollen" Nachfolger liegt die Meßlatte für Digi-Flipper ziemlich hoch — zu hoch für die Billig-Soft eines Diskettenmagazins wie Amiga Fun?

Nachdem die letzte Ausgabe mit „Hell Run" bitter enttäuschte, wollte man in der Weihnachtsnummer wohl sicher gehen und hat deshalb ein Spiel des erfahrenen Budget-Spezialisten Hi Tec aufgekauft. Und das war keine so üble Idee…

Für knapp 20 Mäuse bietet Reflexity der Silberkugel drei verschiedene Betätigungsfelder, dazu kommt noch ein Bonuslevel, der in den ersten beiden Stages via Teleporter erreichbar ist — vorausgesetzt, der Kontostand beträgt mindestens 150.000 Punkte. Für den Aufstieg in die nächste Runde sind sogar 500.000 Pünktchen nötig, eine Hürde, die kaum einer der maximal vier (nacheinander) zugelassenen Spieler so schnell erklimmen dürfte. Das liegt daran, daß die nur einen Screen großen Spielfelder ziemlich vollgestopft sind mit allerlei Schikanen, Bumpern etc., während das Bällchen relativ klein ausgefallen ist. Beides zusammen fördert nicht gerade die Übersicht, zudem arbeiten die mit den Shift-Tasten bedienten Flipper nicht hundertprozentig exakt und verzögerungsfrei, von der Steuerung per Maus ist eh abzuraten. Auch die Rempelversuche mit der Space-Taste sind weitgehend wirkungslos, das Rollverhalten des Silberlings kann dagegen voll überzeugen.

Die ansprechenden Hintergrundgrafiken hat ein Alien-Fan gezeichnet, an den wahlweise angebotenen FX und Begleitmusiken gibt's ebenfalls nichts zu meckern. Der Abstand zu den Pinball-Königen von 21st Century Entertainment ist somit zwar immer noch gewaltig, aber für die schnelle Kugel zwischendurch kann man Reflexity schon empfehlen. (pb)

REFLEXITY
(CT-VERLAG)

FLIPPER-SIMULATION

62% „BRAUCHBAR"

GRAFIK	66%
ANIMATION	71%
MUSIK	65%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	54%
DAUERSPASS	60%

FÜR FORTGESCHRITTENE

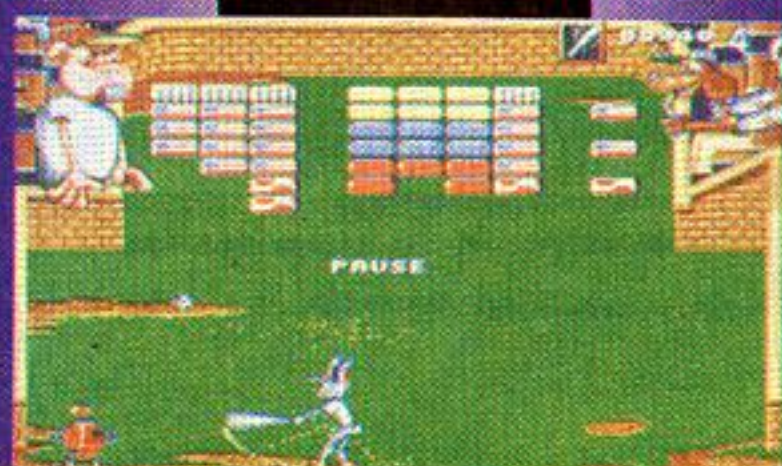
PREIS	DM 19,80
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Bunny Bricks

Der Frust-Hase

Arglosen Amigianern im Jahre 1993 noch eine Breakout-Variante unterjubeln zu wollen, ist schlimm — wenn sie dann noch so unspielbar ist wie diese, ist's ein Kapitalverbrechen!

Offenbar waren sich die Programmierer der frevelhaften Tat sehr wohl bewußt, warum sonst hätten sie ein unverdächtiges Karnickel (mein Name ist Hase…) im Baseballdress zum Hauptdarsteller erkoren und die Uralt-Idee mit einer selten dämlichen Story vernebelt? Um seine Freundin aus den Klauen des grausamen Stammes Bongo zu befreien, soll das Langohr 30 Level lang Mauern abtragen… Neu an diesem Aufguß ist allenfalls das Baseball-Drumherum inklusive animiertem Schweinchen-Schiedsrichter und einem Marienkäfer-Pitcher, der den Ball ins Spiel bringt. Ansonsten werden halt mal wieder Steine abgetragen, hinter denen sich gelegentlich Kugeln mit den altbekannten Extras (Superschläger, Zeitlupe, Zusatz-Ball, Bonuspunkte usw.) verstecken. Soweit so schlecht, aber es kommt noch schlimmer: Anstatt des gewohnten Paddles steuert man hier Bunny mit seinem Baseballschläger am unteren Spielfeldrand entlang, was das Treffen eines Balls zum schieren Lotteriegewinn werden läßt. Die Steuerung als unfair zu bezeichnen, wäre die Untertreibung des Jahres, denn das hektische Gezappel des Sprites ist schlicht und ergreifend katastrophal!

Um das Maß voll zu machen, wird man von krächzender Musik, einfallslosen Jingles und faden FX in den Wahnsinn getrieben — wie gut, daß die öde Comic-Grafik in Budget-Qualität den Spieler bald in einen gnädigen Schlaf sinken läßt. Kurz und sehr schlecht: Mit Bunny Bricks hat Silmarils gleich zu Jahresbeginn eine solche Gurke vorgelegt, daß der Rest eigentlich nur noch besser werden kann… (ms)

BUNNY BRICKS
(SILMARILS)

BREAKOUT

12% „HASENSCHEI…"

GRAFIK	48%
ANIMATION	39%
MUSIK	36%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	4%
DAUERSPASS	9%

FÜR MASOCHISTEN

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES: 10
DEUTSCH	ANLEITUNG

TURRICAN

Kaum zu glauben, daß der Actionknaller von Rainbow Arts bald das biblische Alter von drei Jahren erreicht — ein Klassiker war er allerdings bereits nach etwa zehn Minuten! Heute gilt das Game immer noch als bestes Jump & Pang für den Amiga…

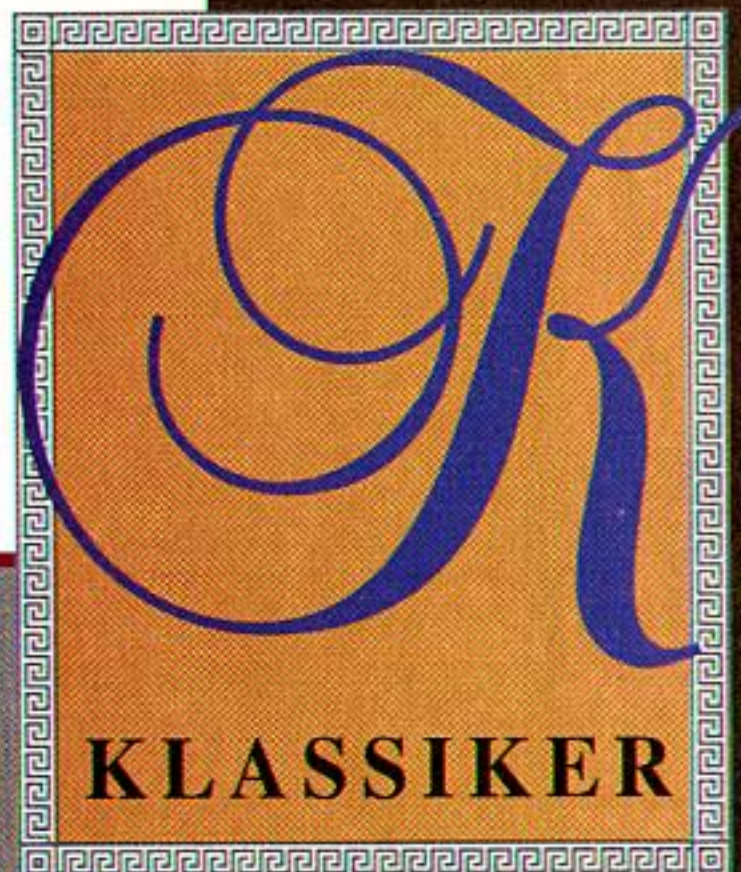
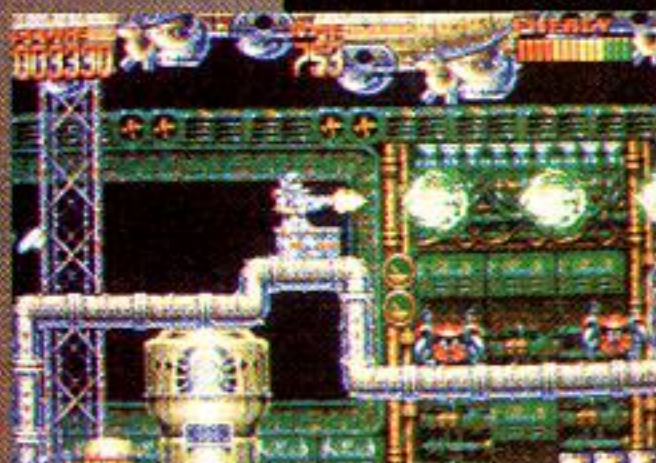
Ein Spiel wie ein Wirbelwind: Turrican

Umso trauriger war die Fan-Gemeinde, als Factor 5 nach der fulminanten Fortsetzung verlautbaren ließ, daß Teil drei der Serie nur noch für Konsolen erscheinen sollte. Aber wir haben eine kleine Sensation zu vermelden: „Turrican III" kommt nun doch auch in Amigavision heraus! Kaiko hat sich der Amiga-Turris erbarmt und wird das Spiel vom Mega Drive konvertieren — da wir den Jungs bereits die Hammer-Knallerei „Apidya" verdanken, dürfte Spitzenqualität wohl garantiert sein. Aber das ist ja noch Zukunftsmusik, und diese Seite ist eher für Vergangenheitsbewältigung zuständig, packen wir's also an.

Als Turrican im Frühjahr 1990 seinen Siegeszug über die Monitore antrat, tat er das zunächst am 64er, anschließend dann auf der „Freundin". Als Programmierer zeichnete übrigens auch Manfred Trenz verantwortlich, der ja mit „Great Giana Sisters" erst kürzlich hier vertreten war. Mag sein, daß das Prinzip vom Robot-Helden, der über scrollende Plattformen rennt und dabei alles niedermetzelt, schon damals ein alter Hut war, aber das Teil ist einfach gnadenlos gut spielbar: Die Level sind umfangreich und mit den tollsten Gegnern besetzt, es gibt tonnenweise Geheimgänge, Bonuskammern und versteckte Extrablöcke. Ja, und die Waffenauswahl ist sowieso unübertroffen, denn von Beginn an findet man Standardwumme, Minen, Flammenwerfer und Laserwand im Marschgepäck, später stoßen noch dickere Ballermänner dazu. In besonders brenzligen Situationen rollt sich der Blech-Hero einfach zum unbesiegbaren Kreisel zusammen, der wild über den Screen düst und so selbst die Endgegner das Fürchten lehrt…

Bunter, größer, lauter: Turrican II

Erstaunlich ist nach wie vor, daß die Steuerung trotz ihrer Komplexität ganz locker von der Hand geht, besonders, wenn ein Zwei-Button-Stick (selbst ein Sega-Joypad kann verwendet werden) verfügbar ist. Daran hat sich auch beim Anfang 1991 erschienenen Turrican II nichts geändert, doch die ohnehin schon feine Grafik wurde nochmals aufgemöbelt, es gibt zusätzliche Sprachausgabe, und die Landschaften sind abwechslungsreicher. Ganz neu hinzugekommen war eine horizontal scrollende Flugsequenz. Kein Wunder also, wenn das Turri-Fieber mittlerweile auf den verschiedensten Rechenknechten grassiert, vom Atari ST über Spectrum bis hin zum Game Boy sind Versionen erhältlich. Momentan wird gerade an „Super Turrican" fürs Super NES gewerkelt, und etwa im April sollte dann „Turrican III" für den Amiga zu haben sein.

Abschließend ein kleiner Tip für sparsame Neuamigianer: Die beiden ersten Teile werden mittlerweile zum Freundschaftspreis von zirka 20,— DM gehandelt und laufen selbst auf neueren A500 Plus bzw. A600-Rechnern problemlos. Ein Grund mehr, sich diesen irren Action-Hurrican mal persönlich anzutun! (rl)

Demnächst am Amiga: Turrican III

ZEITSPIEGEL
TURRICAN 1/TURRICAN 2

GESTERN		HEUTE
87% 89%		81% 83%
88% 90%	GRAFIK	80% 82%
93% 94%	ANIMATION	78% 80%
95% 94%	MUSIK	88% 89%
91% 96%	SOUND-FX	81% 87%
76% 80%	HANDHABUNG	76% 80%
87% 89%	DAUERSPASS	82% 84%

FÜR FORTGESCHRITTENE/FÜR KÖNNER

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Alte Fußballer-Weisheit: Ändere nie ein siegreiches Ergebnis! Daran hielten wir uns, als wir erneut 4:1 spielten, diesmal auswärts gegen die Killers. Und siehe da, wir haben tatsächlich abermals gewonnen…

Oskar der Bestrafer machte seinem Beinamen in der jüngsten Begegnung alle Ehre, bestrafte er doch jeden feindlichen Fehler mit einem Treffer — satte drei Tore gingen auf sein Konto, für die flinke Gitti blieb demnach nur noch eins. Ja, in seiner unbezähmbaren Sensationsgier stahl Ossi dem Schiri schließlich sogar eine Gelbe Karte, und auch Bröselmair und Joker sahen wegen Beihilfe Gelb, weshalb letzterer nächstes Mal gesperrt ist.

Ansonsten hattet Ihr uns 75 Prozent Einsatz aufgetragen, die Schuldenreduzierung scheiterte ganz knapp an der Mehrheit Ihrer Gegner (es ist also immer noch ein Berg von 300.000 Talern abzutragen), und unser gesammeltes Bargeld stapelt sich bis zur 64.000 Mark-Grenze. Was steht nun demnächst an? Ein hochinteressantes Heimspiel gegen die Jungs von AMS, welche derzeit auf Platz 19 dümpeln. Das dürft Ihr nicht verpassen! Sollte zwar kein großes Problem werden, trotzdem hätten wir gerne noch ein paar offene Fragen mit Euch besprochen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im nächsten Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position? Pro Quadrat bitte nur ein Kicker!

3) Am Transfermarkt tummeln sich nur ein paar unbezahlbare High End-Kicker — Vergessen wir's.

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Der Eintritt liegt derzeit bei elf Mark. Wieviel wollt Ihr dem Publikum in der kommenden Runde abverlangen?

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel? Die Bank würde 200.000 Piepen rausrücken…

Sicher ist Euch schon alles klar wie Kloßkühe? Prima, uns nämlich nicht. Also her mit Euren Weisheiten; am besten in Form einer frankierten Postkarte samt Absender. Wir mieten dann bei Commo mal wieder einen Postkarten-Auswertungsrechner, der mit einer kleinen Erhöhung der Taktfrequenz auf etwa 250 MHz. vielleicht sogar rechtzeitig fertig wird. Daraufhin wecken wir unser Fußballmanager-Programm auf, verfüttern ihm die ermittelten Daten zum Frühstück und präsentieren Euch im Februar-Heft das Ergebnis.

Nun werdet Ihr sicher wieder einen kleinen Motivations-Tritt benötigen, um in die Gänge zu kommen, was uns viel Kopfzerbrechen bereitet hat. Tolle Vektorgrafik können wir nicht bieten, Stereo-Sound auch nicht, also haben wir diesmal was ganz Originelles für Euch…

1 x Graham Taylor's Soccer Challenge
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Mit anderen Worten: Jede Zuschrift hat ohne Ansehen von Handschrift, Eselsohren oder Augenfarbe die Chance, ihrem Absender eine der genannten Wohltaten einzubringen! Freilich nur, wenn sie uns auch erreicht, weshalb es sicher nützlich ist, wenn Ihr unsere Anschrift auf dem Kärtchen vermerkt. Hier ist sie schon:

Joker Verlag
Kicker Cup
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Paarungen: 18. Spieltag

FC JOKER	—	AMS
Opafun	—	Wurm. Wolfschreck
Raschmehr	—	Playpower
Blue Beiß	—	Hardball Killers
Bummico	—	Dragonfight
Maniac Menschen	—	Austerwitz
Un. Hofftschwer	—	Might & Matschig
Hammerfoot	—	Langohrer SK
Indianerbones	—	Bodo Tiltners
Battle Kumpans	—	Berlin East/West

Ergebnisse: 17. Spieltag

Hardball Killers	—	*FC JOKER*	1:4
Might & Matschig	—	Opafun	1:1
AMS	—	Battle Kumpans	0:1
Dragonfight	—	Raschmehr	0:2
Bodo Tiltners	—	Un. Hofftschwer	3:2
Berlin East/West	—	Bummico	2:1
Langohrer SK	—	Blue Beiß	3:3
Indianerbones	—	Maniac Menschen	1:2
Wurm. Wolfschreck	—	Hammerfoot	1:3
Playpower	—	Austerwitz	2:0

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	39	180.000
2)	Wunderlich	Tor	—	17	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	56	470.000
4)	Bröselmair	Abw	17	22	320.000
5)	Joker	Abw	19	g.	190.000
6)	Nettelbeck	Abw	18	28	220.000
7)	Freckmann	Abw	—	25	60.000
8)	Ponikwar	Mit	—	8	260.000
9)	Regnet	Mit	11	27	220.000
10)	Celal	Mit	14	13	190.000
11)	Magenauer	Mit	15	36	250.000
12)	M. Labiner	Mit	12	47	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	23	140.000
14)	Stein	Ang	—	15	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	28	230.000

Die Joker-Tabelle

	Mannschaft	Punkte	Tore
1)	Maniac Menschen	28:6	43:20
2)	Un. Hofftschwer	25:9	46:23
3)	Opafun	24:10	42:17
4)	Hammerfoot	23:11	48:20
5)	Berlin East/West	22:12	33:25
6)	Might & Matschig	20:14	30:24
7)	*FC JOKER*	20:14	33:31
8)	Battle Kumpans	19:15	32:24
9)	Blue Beiß	19:15	30:25
10)	Bummico	18:16	32:25
11)	Raschmehr	15:19	37:33
12)	Bodo Tiltners	15:19	33:35
13)	Langohrer SK	15:19	26:36
14)	Indianerbones	14:20	24:44
15)	Austerwitz	13:21	29:37
16)	Wurm. Wolfschreck	13:21	27:37
17)	Playpower	13:21	21:36
18)	Dragonfight	9:25	17:39
19)	AMS	8:26	14:35
20)	Hardball Killers	7:27	16:47

Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist – aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch!

Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

Auf die empfohlenen Verkaufs-preise der Hersteller

31,6%
Nachlaß Nachlaß

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04
A Train		Vorb.	95.72
A.T.A.C.	DA	Vorb.	95.72
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	82.04
Alone in the Dark	DA		82.04
Amazon			95.72
Assassin (Team 17)	DA	47.85	
Another World	DA	54.68	61.52
Apidya	DA	47.84	
Aquatic Games	DA	58.10	
Aquaventura	DA	54.68	
Armour Geddon 2	DA	61.37	68.37
Airbus A 320	DA	88.89	95.72
Bat 2	DV	75.21	82.04
B 17 Flying Fortress	DA	Vorb.	95.72
Bane o. t. Cosmic Forge	DV	68.37	68.37
Battle Isle	DV	68.37	82.04
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	41.00
Birds of Prey	DA	75.20	88.87
Bill's Tomato Game	DA	61.52	
Bitmap Bros. Vol. 1	DA	54.68	
Black Crypt	DV	54.68	68.37
Body Blows	DA	54.68	
Buck Rogers 2	DA	61.52	61.52
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37	68.37
Bundesl. Man. Prof. Edit.	DV	82.04	82.04
Campaign	DV	64.95	75.21
Centerbase	DV	61.52	61.52
Civilization	DV	78.62	95.72
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	95.72
Cool Croc Twins	DA	54.68	61.52
Comanche Max. Overkill	DA		102.57
Conquest of the Longbow	DV	68.37	82.05
Curse of Enchantia	DV	82.04	82.04
Cruise for a Corpse VGA	DV	61.52	68.37
Cyberblast	DA	41.01	
Cytron	DA	54.68	
D'Generation	DA	41.01	68.37
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV	68.37	82.04
Desert Strike	DA	58.10	
Die Hard 2	DA	54.68	61.52
Dark Seed	DV	82.04	88.89
Dark Half		Vorb.	82.04
Darklands	DA	Vorb.	95.72
Der Patrizier	DV	68.37	82.04
Deliverance	DA	54.68	
Das Schwarze Auge	DV	68.37	82.04
Death Knights of Krynn	DV	68.37	61.52
Dune	DV	61.52	75.20
Dune 2	DV	61.52	75.20
Die Kathedrale	DV	82.04	82.04
Discovery	DV	61.52	68.37
Doodle Bug	DA	54.68	
Dynablaster (mit Adapt.)	DA	61.52	61.52
Eco Quest	DV	75.20	82.04
Elvira 2	DV	68.37	82.04
Elite Plus	DA		88.89
Eternam	DV		75.20
European Championship	DA	54.68	61.52
Epic	DA	61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV	82.04	82.04
Falcon 3.0	DA		95.72
Fireforce	DA	47.85	
Fire and Ice	DA	54.68	
F 15 Strike Eagle 3	DA		95.72
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62	95.72
Goblins 2	DA	68.37	82.04
Gods	DA	54.68	68.37
Global Effect	DA	68.37	68.37
Global Conquest	DA	68.37	95.72
Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	68.37
Gunship 2000 VGA	DA	75.20	95.72
Heart of China	DV	68.37	82.04
Hexuma	DV	82.04	82.04
Heimdall	DV	75.20	75.20
History Line	DV	68.37	82.04
Hook	DA	54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV	61.52	68.37
Indiana Jones 4	DV	75.21	88.89
Inca	DV		82.04
Jaguar XJ 220 (1MB)	DA	54.68	
James Pond	DA	17.06	
James Pond 2 (Robocod)	DA	54.68	
Jim Power	DA	54.68	
John Madden Football 2	DV	58.10	68.37
KGB	DV	68.37	82.04
Kaiser	DV	88.89	88.89
Kings Quest 5	DV	68.37	95.72
Kings Quest 6	DV		82.04
Les Manley Lost in L.A.	DV		68.37
Legend	DA	61.52	68.37
Legend of Kyrandia	DV	64.95	75.20
Legends of Valour	DA	68.37	75.20
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	82.04
Leisure Larry 5	DV	68.37	82.04

Programm		Amiga	IBM
Lemmings	DA	54.68	68.37
Lemmings Data Disk	DA	41.00	47.84
Lemmings Boot + ADD ON	DA	54.68	61.52
Lemmings 2	DA	61.52	68.37
Lethal Weapon	DA	54.68	61.52
Links	DA	75.20	88.89
Links 386 Pro	DA		102.56
Lure of the Temptress	DV	61.52	68.37
Lord of the Rings 2	DA	68.37	68.37
Lotus Esprit T. Ch. 3	DA	54.68	
Mad TV	DV	68.37	82.04
Mantis	DA		95.72
Manchester United Euro.	DA	54.68	61.52
Maniac Mansion	DV	61.52	61.52
Mega lo Mania	DA	61.52	75.20
Mega lo Mania/First Sam.		61.52	
Might and Magic 3	DV	68.37	82.04
Might and Magic 4			68.37
Microprose Golf	DA	78.62	78.62
Monkey Island	DV	68.37	82.04
Monkey Island 2	DV	82.04	82.04
No Second Price	DA	54.68	
Nigel Mansell Gr. Prix	DA	54.68	
Nova 9		Vorb.	82.04
Premiere	DA	54.68	
PGA Golf Plus	DA	61.52	68.37
Perfect General	DA	75.20	75.20
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb.	82.04
Parasol Stars	DA	54.68	
Pinball Dreams	DA	54.68	54.68
Pinball Fantasies	DA	54.68	
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.72
Populous 2	DV	61.52	61.52
Pools of Darkness		60.87	68.37
Push Over	DA	54.68	61.52
Police Quest 3	DV	82.04	82.04
Project X	DA	54.68	
Putty	DA	47.85	
Quest for Glory 2		82.04	82.04
Quest for Glory 3	DV		82.04
Railroad Tycoon	DA	78.62	88.89
Rampart	DA	54.68	68.37
Realms	DV	61.52	75.20
Regent	DV	67.72	
Red Zone	DA	54.68	
Rex Nebular	DA	Vorb.	88.89
Risky Woods	DA	58.10	58.10
Rise of the Dragon	DV	82.04	82.04
Robocop 3	DA	54.68	Vorb.
Road Rash	DA	58.10	
Sensible Soccer 92/93	DV	54.68	
Shadow of the Beast 3	DA	61.52	
Shadowlands	DA	61.52	61.52
Silent Service 2	DA	78.62	78.62
Sim City/Populous	DA	61.52	75.20
Sim Earth		95.72	82.04
Startrek 25th Anniver.	DA	Vorb.	68.37
Starflight 2	DA	54.68	68.37
Striker	DA	54.68	
Street Fighter II	DA	61.52	61.52
Strike Commander	DA		88.89
Space Max	DV	61.52	68.37
Special Forces	DA	78.62	88.89
Spelljammer	DA		75.21
Spellcasting 301			64.95
Space Quest 4	DV	68.37	82.04
Space Quest 5			82.04
Space Shuttle	DV	61.52	109.40
Super Tetris	DA	68.37	78.62
Summer Challenge	DA		68.37
Summoning			68.37
Tennis Cup 2	DA	68.37	68.37
The Humans	DA	61.52	61.52
The Legacy	DA		88.89
The Siege			68.37
Turrican 2	DA	13.64	
Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ultima 7	DA		75.20
Ultima 7 kpl. deutsch	DV		95.72
Ultima Underworld	DA		82.04
Ultima Underworld 2	DA		Vorb.
Vroom	DA	54.68	
Vroom Data Disc	DA	34.16	
Vikings Fields of Conquest		54.68	82.04
Wayne Gretzky 2 Can. Cup	DA	54.68	61.52
Wayne Gretzky 3	DA		82.04
Waxworks	DV	75.21	82.04
Ween	DA	61.52	82.04
Winter Challenge	DA	68.37	75.20
Wizkid	DA	54.68	68.37
Wizardry 7	DA		82.04
Wing Commander	DV	75.20	47.84

Programm		Amiga	IBM
Wing Commander 2	DV		82.04
Wing Commander 2 Op. 1	DA		41.00
Wing Commander 2 Op. 2	DA		41.00
Wolfchild	DA	54.68	
WWF Wrestling 2	DA	61.52	68.37
X Wing	DA		Vorb.
Zool	DA	54.68	

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Programm		Preis
Double Dragon 3	DA	102.96
Kick Off	DA	92.96
Paperboy 2	DA	89.96
Probotector 2	DA	99.96
Super Mario 2	DA	84.96
Super Mario 3	DA	87.96
Teenage Turtles 2	DA	114.96
Trog	DA	89.96
Track and Field 2	DA	106.96
WWF Wrestling	DA	93.96

SUPER NES / FAMICON

Programm		Preis
Super NES ohne Spiel	US	279.96
Adapter deutsch/us		49.96
Adapter us/deutsch		49.96
Adapter deutsch/jap		49.96
Addams Family	US	117.96
Aliens	US	130.96
Arcana	US	128.96
American Gladiators	US	119.96
Amazing Tennis	US	123.96
Axelay	US	124.96
Bart's Nightmare	US	122.96
Blues Brothers	US	134.96
Bulls VS Lakers	US	129.96
Castlevania 4	US	128.96
Chessmaster	US	127.96
Cool World	US	120.96
Cybernator	US	120.96
D-Force	US	114.96
Death Valley Rally	US	120.96
Dinosaurs	US	118.96
Extra Innings	US	109.96
F-Zero	US	99.96
Faceball 2000	US	120.96
Final Fight	US	108.96
Golden Fighter	US	113.96
Gun Force	US	128.96
Hook	US	129.96
Hyperzone	US	110.96
Imperium	US	120.96
Joe and Mac	US	116.96
Lemmings	US	124.96
Magic Sword	US	120.96
Mystical Ninja	US	119.96
Out of this World	US	130.96
Parodius	US	129.96
Prince of Persia	US	134.96
Race Drivin	US	134.96
Robocop 3	US	119.96
Super Battletank	US	126.96
Super Off Road	US	108.96
Super WWF Wrestling	US	99.96
Super R-Type	US	78.96
Super Double Dragon	US	124.96
Super Tennis	US	96.96
Super Ghouls 'n Ghosts	US	109.96
Super Adventure Island	US	106.96
Super Mario Cart	US	134.96
Super Contra IV	US	119.96
Super Bowling	US	134.96
Super Slam Dunk	US	124.96
Super Goal	US	118.96
Super Pang	US	120.96
Super Strike Eagle	US	132.96
Super Aleste	US	129.96
Super Soccer	US	117.96
Super Star Wars	US	118.96
Spindizzy	US	120.96
Space Football	US	123.96
Spanky's Quest	US	116.96
Street Fighter II	US	139.96
Soul Blazer	US	129.96
Tom and Jerry	US	122.96
Toxic Crusaders	US	120.96
Turtles IV	US	124.96
World League Soccer	US	108.96

Auf alle Computerspiele in unserem Programm...
Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.
Die Ladenpreise schwanken.
Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari ST, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga-Joker Wertungen unter „Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.
Nun ein Beispiel: Sensible Soccer (Amiga), empfohlener Verkaufspreis: DM 79,95
79,95 × 0,684 = **54,69**

Vorteile für Euch:

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**

Der Joker-Index – Alle Tests im Jahresüberblick

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Genre	Wertung
1st Division Manager	3/92	Strategie	16%
10 Great Games	2/92	Compilation	mittel
1869	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%
2 Hot 2 Handle	4/92	Compilation	mittel
4 Get It	5/92	Strategie	15 %
4 Wheel Drive	12/91	Compilation	gut
4D Sports Boxing	1/92	Sport	70 %
4D Sports Driving	3/92	Simulation	51 %
5 Intelligent Strategy Games	2/92	Compilation	gut
50 Great Games	2/92	Compilation	miserabel
5th Anniversary	4/92	Compilation	mittel
7 Colors	12/91	Strategie	50 %
Abandoned Places	12/91	Abenteuer	75 %
Action 5	12/92	Compilation	schwach
Action Masters	2/92	Compilation	mittel
Action Pack	2/92	Compilation	schwach
Action Pack	4/92	Compilation	super
AD&D Collectors Edition	12/91	Compilation	mittel
Addicted to Fun	7/92	Compilation	schwach
Adventure Pack	4/92	Compilation	gut
Agony	2/92	Action	81 %
Air Bucks	9/92	Simulation	61 %
Airbus 320	2/92	Simulation	62 %
Air Combat Aces	12/91	Compilation	super
Air Land Sea	2/92	Compilation	super
Air Sea Supremacy	12/91	Compilation	gut
Air Support	11/92	Action	68 %
Air Warrior	10/92	Simulation	13 %
Alcatraz	4/92	Action	78 %
Alderan	7/92	Geschicklichkeit	22 %
Alien Breed	1/92	Action	78 %
Alien World	5/92	Action	39 %
Alex	9/92	Action	schwach
Ambermoon	3/92	Abenteuer	82 %
Amnios	12/91	Action	28 %
Another World	2/92	Abenteuer	81 %
Apache Flight	5/92	Action	28 %
Apidya	**12/91**	**Action**	**91 %**
Aquatic Games	11/92	Sport	81 %
Aquaventura	7/92	Action	72 %
Archer MacLean's Pool	11/92	Simulation	85 %
Arena	2/92	Strategie	66 %
Arena 2000	10/92	Strategie	62 %
Arnie	5/92	Action	64 %
Ashes of Empire	7/92	Abenteuer	80 %
Assassin	12/92	Action	80%
Atomoria	9/92	Strategie	34 %
Award Winners	4/92	Compilation	gut
Bard's Tale Trilogy	2/92	Compilation	super
Barbarian II	1/92	Action	46 %
Bargon Attack	11/92	Abenteuer	78 %
B.A.T. 2	**2/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Battle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	[illegible]
Battle Isle Data	5/92	Strategie	DataDisk
B.C. Kid	**10/92**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Beast III	**10/92**	**Action**	**86 %**
Benny Beetle	11/92	Geschicklichkeit	46 %
Big Box 2	12/92	Compilation	gut
Big Deal	12/91	Compilation	mittel
Big Run	3/92	Sport	38 %
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%
Birds of Prey	**2/92**	**Simulation**	**87 %**
Bitmap Brothers Comp. Vol. I	4/92	Compilation	super
Black Crypt	4/92	Abenteuer	83 %
Black Gold	3/92	Simulation	74 %
Blades of Steel	4/92	Sport	33 %
Bonanza Bros.	4/92	Action	42 %
Borobodur	9/92	Action	60 %
Bravo Romeo Delta	7/92	Simulation	6 %
Brides of Dracula	5/92	Action	39 %
Bubble Bobble III	4/92	Geschicklichkeit	80 %
Buck Rogers II	5/92	Abenteuer	64 %
Bug Bomber	1/92	Verschiedenes	54 %
Bundesliga Man. Prof. Torszenendisk	12/92	Data-Disk	
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Geschicklichkeit	41 %
Bushbuck	10/92	Verschiedenes	46 %
Caesar	12/92	Strategie	65%
Campaign	12/92	Simulation	67%
California Games II	10/92	Sport	68 %
Casino	7/92	Compilation	miserabel
Castle of Dr. Brain	7/92	Strategie	50 %
Castles	4/92	Strategie	53 %
Capcom Collection	12/91	Compilation	mittel
Captain Dynamo	11/92	Geschicklichkeit	57 %
Captain Planet	12/91	Geschicklichkeit	64 %
Cardiaxx	2/92	Action	41 %
Carl Lewis Challenge	9/92	Sport	57 %
Cartoon Collection	10/92	Compilation	schwach
Case of Cautious Condor/CDTV	12/91	Abenteuer	58 %
Catch 'Em	7/92	Geschicklichkeit	64 %
Cells - Game of Life	7/92	Verschiedenes	60 %
Celtic Legends	12/91	Strategie	60 %
Centerbase	12/91	Strategie	68 %
Champions	4/92	Compilation	gut
Championship Manager	9/92	Sport	27 %
Chart Attack Vol. 1	12/91	Compilation	super
Check It	3/92	Abenteuer	70 %
Cisco Heat	1/92	Action	42 %
Civilization	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
CJ's Elephant Antics	5/92	Geschicklichkeit	55 %
Classic Collection	7/92	Compilation	schwach
Clik Clak	1/92	Strategie	58 %
Colorix	4/92	Strategie	40 %
Combat Classics	12/92	Compilation	gut
Computer Diplomacy	4/92	Verschiedenes	26 %
Conflict: Korea	10/92	Strategie	17%
Conquestador	1/92	Strategie	66 %
Conquestador Scenario Generator	11/92	Strategie	Zusatzdisk
Corx	3/92	Geschicklichkeit	38 %
Cover Girl Strip Poker	3/92	Strategie	50 %
Crazy Cars	9/92	Sport	70 %
Crazy Seasons	9/92	Geschicklichkeit	62 %
Crime City	3/92	Abenteuer	60 %
Crazy Sue 2	10/92	Geschicklichkeit	60 %
Cubulus	5/91	Strategie	63 %
Curse of Enchantia	12/92	Abenteuer	69%
Cyber Assault	9/92	Action	gut
Cyberblast	10/92	Action	36 %
Cytron	12/92	Action	64%
Dark Queen of Krynn	10/92	Abenteuer	59 %
Darkseed	3/92	Abenteuer	62 %
Das Schwarze Auge	**5/92**	**Abenteuer**	**90 %**
Daylight Robbery	2/92	Geschicklichkeit	30 %
Deathbringer	1/92	Action	37 %
Deliverance	7/92	Action	74 %
Deluxe Strip Poker 2	2/92	Simulation	44 %
Demon Blue	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	62 %
Der Patrizier	**7/92**	**Simulation**	**85 %**
Devious Designs	2/92	Strategie	53 %
D/Generation	9/92	Verschiedenes	81 %
Dick Tracy The Crime-Solving Adventure	10/92	Abenteuer	39 %
Die Hard 2	9/92	Action	36 %
Diego Soccer	4/92	Simulation	26 %
Dinosaurs for Hire/CDTV	7/92	Verschiedenes	Comic
Discovery	7/92	Simulation	66 %
Dizzy - Prince of the Yolkfolk	11/92	Geschicklichkeit	59 %
Dizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel
Dizzy Collection	2/92	Compilation	schwach
Dojo Dan	10/92	Action	53 %
Dominium	12/92	Strategie	52%
Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65%
Double Dragon III	1/92	Action	74 %
Double Mind	7/92	Strategie	64 %
Drop It	1/92	Strategie	46 %
Dune	9/92	Strategie	82 %
Dungeons of Avalon	5/92	Abenteuer	72 %
Dungeons of Avalon II	11/92	Abenteuer	70 %
Dynablasters	2/92	Geschicklichkeit	70 %
Dynatech	10/92	Simulation	60 %
Einmal Kanzler sein	2/92	Simulation	14 %
Elvira - Arcade Games	2/92	Action	81 %
Elvira II	**3/92**	**Abenteuer**	**86 %**
Epic	3/92	Action	74 %
Espana - The Games 92	10/92	Sport	41 %
E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
European Champ Ship 92	10/92	Sport	55 %
European Football Champ	9/92	Sport	51 %
Exodus 3010	1/92	Verschiedenes	80 %
Eye of the Beholder II	**5/92**	**Abenteuer**	**86 %**
Eyes of the Eagle	2/92	Abenteuer	59 %
Face Off	12/91	Sport	71 %
Falcon Classic-Collection	12/91	Compilation	gut
Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Fantasy Games	2/92	Sport	32 %
Fantasypak	7/92	Compilation	mittel
Fantastic Voyage	1/92	Action	42 %
Fantastic World	12/92	Compilation	super
Fascination	3/92	Abenteuer	48 %
Far West	12/91	Strategie	72 %
Fighter Command	1/92	Simulation	61 %
Final Blow	1/92	Sport	45 %
Final Fight	12/91	Action	69 %
Fire and Ice	**5/92**	**Action**	**86 %**
Fireforce	12/92	Action	30%
Firestar	9/92	Action	mittel
Firestone Country Club	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Fireteam 2200	5/92	Simulation	30 %
First Samurai	1/92	Action	82 %
Floor 13	9/92	Abenteuer	22 %
Football Director II	12/91	Simulation	18 %
Formule 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Fort Apache	1/92	Strategie	44 %
Fuzzball	1/92	Geschicklichkeit	61 %
Game Pack I	7/92	Compilation	gut
Game Pack II	7/92	Compilation	gut
Game Pack III	7/92	Compilation	gut
Gateway t. Savage Frontier	5/92	Abenteuer	54 %
GemZ	11/92	Action	78 %
German Trucking	9/92	Simulation	58 %
Global Chaos	11/92	Verschiedenes	15 %
Global Effect	4/92	Simulation	72 %
G-Loc	9/92	Action	33 %
Gobliins	2/92	Abenteuer	62 %
Golden Eagle	3/92	Abenteuer	55 %
Goldrush Collection	2/92	Compilation	schwach
Goliath	11/92	Strategie	39 %
Graeme Souness Soccer	2/92	Sport	33 %
Grandslam Collection	12/92	Compilation	schwach
Graham Taylor's Soccer Challenge	9/92	Sport	80 %
Great Napoleonic Battles	2/92	Strategie	12 %
Guy Spy	9/92	Action	58 %
Hard Nova	12/91	Abenteuer	64 %
Harlequin	3/92	Action	74 %
Harpoon Data-Disk	3/92	Simulation	Datadisk
Head over Heels	12/91	Geschicklichkeit	63 %
Head to Head	10/92	Compilation	gut
Heart of China	2/92	Abenteuer	70 %
Heimdall	1/92	Abenteuer	46 %
Hell Run	12/92	Geschicklichkeit	29%
Hexuma	10/92	Abenteuer	82 %
Historyline	**11/92**	**Strategie**	**86 %**
Hoi	7/92	Geschicklichkeit	50 %
Home Alone	2/92	Action	31 %
Hook	9/92	Abenteuer	73 %
Hostile Breed	7/92	Action	66 %
Hot Rubber	5/92	Sport	46 %
Hoversprint	7/92	Sport	29 %
Hudson Hawk	2/92	Action	52 %
Hunt the Fonts	5/92	Geschicklichkeit	74 %
Ian Botham's Cricket	9/92	Sport	35 %
Indy Heat	3/92	Sport	55 %
International Sports Challenge	9/92	Sport	61 %
Ishar	9/92	Abenteuer	74 %
Jaguar XJ 220	**7/92**	**Sport**	**89 %**
James Bond Collection	12/91	Compilation	mittel
James Pond II	12/91	Geschicklichkeit	72 %
Jet Set Willy II	3/92	Geschicklichkeit	29 %
Jim Power	5/92	Action	83 %
John Barnes Football	7/92	Sport	72 %
John Madden Football	4/92	Sport	82 %
Jungle Boy	3/92	Geschicklichkeit	5 %
KGB	12/92	Abenteuer	81%
Kick Off 2 - Return to Europe	12/91	Sport	Zusatzdisk
Kid Gloves 2	2/92	Geschicklichkeit	70 %
Killerball	3/92	Action	57 %
Kirk's Quest	11/92	Strategie	71 %
Knightmare	2/92	Abenteuer	64 %
Knights of the Sky	12/91	Simulation	69 %
Kosmos	5/92	Strategie	8 %
Kwik	7/92	Strategie	60 %
Last Ninja 3	12/91	Action	33 %
Leander	1/92	Action	74 %
Leeds United Champions	12/92	Sport	46%
Legend	**7/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77%
Leisure Suit Larry V	**3/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Lex Stars	4/92	Compilation	mittel
Lineker Collection	10/92	Compilation	mittel
Links	7/92	Sport	68 %
Links Datadisk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Liverpool	10/92	Sport	50 %
Locomotion	5/92	Strategie	58 %
Lord of the Rings	12/91	Abenteuer	73 %
Lotus 3	**10/92**	**Sport**	**85%**
Lotus Turbo Challenge 2	**12/91**	**Sport**	**88 %**
Lords of Time	12/92	Abenteuer	45%
Lure of the Temptress	9/92	Abenteuer	81 %
Lysis	5/92	Verschiedenes	52 %
Mad TV	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Maddog Williams	4/92	Abenteuer	44 %
Magic Ball	11/92	Simulation	37 %
Magic Garden	1/92	Verschiedenes	45 %
Magic Jumper	2/92	Strategie	54 %
Magnetic Scrolls Collection	1/92	Adventure	super
Manager	1/92	Simulation	29 %
Match of the Day	10/92	Sport	66 %
Matrix	3/92	Strategie	22 %
MAX	2/92	Compilation	super
McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%
Mega Box	4/92	Compilation	mittel
Megafortress	9/92	Simulation	64 %
Megalo Mania & First Samurai	7/92	Compilation	gut
Mega Sports	10/92	Compilation	super
Megatraveller 2	12/92	Abenteuer	58%
Mercenary III	2/92	Abenteuer	63 %
Microprose Golf	1/92	Sport	72 %
MIG-29 Super Fulcrum	12/91	Simulation	65 %
Might & Magic III	3/92	Abenteuer	81 %
Mind Run/CDTV	3/92	Strategie	26 %
Monkey Island 2	**9/92**	**Abenteuer**	**87 %**
Monster Pack Vol. 2	4/92	Compilation	schwach
Moonfall	1/92	Simulation	75 %
Moonstone	2/92	Action	54 %
Movie Premiere	12/91	Compilation	miserabel
More Lemmings	1/92	Versch.	Datadisk
Motörhead	12/92	Action	65%
Music Maker/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Myth	5/92	Action	69
Nicky Boom	11/92	Action	64 %
No. 1 Collection	12/91	Compilation	gut
No Buddies Land	4/92	Geschicklichkeit	48 %
No Greater Glory	12/92	Strategie	62%
No Second Prize	11/92	Sport	81 %
Nova 9	10/92	Action	68 %
Omar Sharif's Bridge	10/92	Strategie	39 %
Ork	3/92	Action	71 %
Osiris	5/92	Strategie	69 %
Oxyd	12/92	Verschiedenes	70%
Pacific Islands	5/92	Simulation	70 %
Paladin	11/92	Abenteuer	46 %
Panzer Battles	4/92	Strategie	55 %
Paperboy 2	4/92	Geschicklichkeit	69 %
Paragliding Simulation	5/92	Simulation	38 %
Paramax	10/92	Geschicklichkeit	61 %
Pegasus	12/91	Action	64 %
PGA Tournament Disk	5/92	Sport	DataDisk
Pinball Dreams	**3/92**	**Simulation**	**86 %**
Pinball Fantasies	11/92	Simulation	80 %
Pit Fighter	12/91	Action	48 %
Plan 9 from Outer Space	5/92	Abenteuer	83 %
Police Quest III	7/92	Abenteuer	64 %
Pools of Darkness	5/92	Abenteuer	66 %
Popeye 2	9/92	Geschicklichkeit	22 %
Populous II	**1/92**	**Strategie**	**91 %**
Populous II Data Disk	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Populous World Editor	2/92	Verschiedenes	Datadisk
Powerhits	7/92	Compilation	gut
PowerMonger WWI Edition	2/92	Verschiedenes	Datadisk
Power Pinball/CDTV	2/92	Simulation	5 %
Powerplay Eishockey	4/92	Simulation	50 %
Prehistorik/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Premiere	10/92	Action	78 %
Projekt Ikarus	1/92	Abenteuer	30 %
Projekt X	5/92	Action	78 %
Psyborg	4/92	Geschicklichkeit	54 %
Putty	11/92	Geschicklichkeit	81 %
Push-Over	9/92	Strategie	75 %
Quest & Glory	2/92	Compilation	gut
Quest of Agravain	5/92	Geschicklichkeit	64 %
Race Drivin	4/92	Sport	75 %
Rampart	12/92	Strategie	72%
Reach out for Gold	11/92	Sport	75 %
Reach for the Skies	12/92	Simulation	56%
Realms	2/92	Strategie	75 %
Rebellion	11/92	Action	22 %
Red Baron	2/92	Simulation	76 %
Red Zone	10/92	Simulation	78 %
Regent	7/92	Simulation	64 %
Risky Woods	9/92	Geschicklichkeit	60 %
Road Rash	12/92	Sport	64%
Robocop 3	2/92	Verschiedenes	74 %
Robosport	12/92	Strategie	62%
Robozone	1/92	Action	38 %
Roger Rabbit	5/92	Abenteuer	50 %
Rome A.D. 92	11/92	Abenteuer	71 %
Round the Bend!	2/92	Geschicklichkeit	36 %
Rubicon	2/92	Action	55 %
Rugby - The World Cup	12/91	Sport	60 %
Rules of Engagement	1/92	Simulation	58 %
Shizophrenia	4/92	Strategie	61 %
Sabre Team	10/92	Strategie	71 %
Samurai	7/92	Strategie	51 %
Sanctuary	1/92	Abenteuer	20 %
Scenario - Theatre of War	7/92	Verschiedenes	66 %
Scenery Collection G.B.	10/92	Compilation	mittel
Sea, Salt & Sun	7/92	Compilation	schwach
Sensible Soccer	9/92	Sport	81 %
Seymour goes to Hollywood	9/92	Geschicklichkeit	53 %
Sexy Droids	10/92	Strategie	30 %
Shadowlands	**3/92**	**Abenteuer**	**86 %**
Shadow Sorcerer	12/91	Abenteuer	72 %
Shuttle	11/92	Simulation	32 %
Silver Games	4/92	Compilation	mittel
Sim Ant	**4/92**	**Simulation**	**85 %**
Sim Earth	10/92	Simulation	81 %
Sky Cobbie	1/92	Geschicklichkeit	26 %
Blackskin & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Sliding Skill	1/92	Strategie	50 %
Smash TV	1/92	Action	59 %
Soccer Pinball	10/92	Simulation	51 %
Soccer Stars	2/92	Compilation	super
Söldner	9/92	Strategie	31 %
Son Shu Si	4/92	Action	74 %
Soul Crystal	2/92	Abenteuer	72 %
Space 1889	1/92	Abenteuer	55 %
Space Ace II	3/92	Geschicklichkeit	48 %
Space Crusade	5/92	Verschiedenes	68 %
Space Gun	4/92	Action	48 %
Space Max	9/92	Simulation	76 %
Space Quest IV	4/92	Abenteuer	75 %
Space Wars/CDTV	5/92	Action	9 %
Special Forces	5/92	Simulation	76 %
Speed Pack	12/92	Compilation	mittel
Sports Collection	12/92	Compilation	gut
Sport's Best	4/92	Compilation	mittel
Sport Games Hit	4/92	Compilation	schwach
Sports Pack	12/92	Compilation	mittel
Spuk	9/92	Abenteuer	33 %
Stalingrad	9/92	Strategie	18 %
Star Collection	12/91	Compilation	mittel
Starbyte Supersoccer	12/91	Simulation	74 %
Starflight II	12/91	Abenteuer	69 %
Star Pack	12/92	Compilation	gut
Starrush	1/92	Action	68 %
Steel Empire	7/92	Strategie	52 %
Steigenberger Hotelmanager	1/92	Simulation	57 %
Steve McQueen	4/92	Action	Neuaufl.
Stone Age	7/92	Strategie	66 %
Stopp den Calippo Fresser	9/92	Verschiedenes	37 %
Storm Master	4/92	Verschiedenes	72 %
Strategy Masters	12/92	Compilation	gut
Strike Fleet	1/92	Verschiedenes	67 %
Striker	9/92	Sport	64 %
Sturmtruppen	11/92	Action	44 %
Supaplex	1/92	Geschicklichkeit	39 %
Super Heroes	12/91	Compilation	schwach
Super Sega	12/91	Compilation	mittel
Super Sim Pack	12/91	Compilation	schwach
Super Ski 2	5/92	Sport	67 %
Super Space Invaders	12/91	Action	49 %
Super Tetris	9/92	Strategie	50 %
Suspicious Cargo	12/91	Abenteuer	70 %
Sword of Honour	9/92	Action	63 %
Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tearaway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%
Ten-Gai	9/92	Strategie	24 %
Tennis Cup 2	9/92	Sport	69 %
The Addams Family	7/92	Geschicklichkeit	71 %
The Adventurers	7/92	Compilation	gut
The Cartoons	11/92	Geschicklichkeit	71 %
The Cool Croc Twins	9/92	Geschicklichkeit	71 %
The Enforcer	9/92	Action	schwach
The Godfather	2/92	Action	58 %
The Humans	**7/92**	**Action**	**92 %**
The Hutchinsons/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
The Illustrated Works of Shakespeare/CDTV	10/92	Verschiedenes	sinnlos
The Jetsons	4/92	Geschicklichkeit	48 %
The Keys to Maramon	5/92	Abenteuer	37 %
The Legend of Robin Hood	10/92	Abenteuer	62 %
The Perfect General	5/92	Strategie	66 %
The Quest for Adventure Vol. I	12/91	Compilation	super
The Reflex	9/92	Strategie	51 %
Their Finest Missions	******	Simulation	Neuaufl.
Thunder Burner	2/92	Action	20 %
Tie Break/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tiny Skweeks	10/92	Strategie	64 %
Tip Off	**2/92**	**Sport**	**85 %**
Titanic Blinky	12/91	Geschicklichkeit	24 %
Titus the Fox	4/92	Geschicklichkeit	78 %
T.N.T. 2	4/92	Compilation	schwach
Touch Down	10/92	Sport	28 %
Top Banana	4/92	Geschicklichkeit	16 %
Top League	2/92	Compilation	super
Top Wrestling	7/92	Sport	60 %
Town with no Name/CDTV	3/92	Verschiedenes	52 %
Treasures of the Savage Frontier	10/92	Abenteuer	53 %
Treble Champions	11/92	Sport	7 %
Troddlers	12/92	Strategie	70%
Turrican I/CDTV	3/92	Action	super
Turrican II/CDTV	3/92	Action	super
Turtles - The Coin-Op	1/92	Action	44 %
TV Sports Basketball	9/92	Sport	60 %
TV Sports Boxing	3/92	Sport	59 %
UGH!	5/92	Geschicklichkeit	66 %
Ultima VI	**4/92**	**Abenteuer**	**93 %**
Under Pressure	12/91	Action	48 %
Utopia - The New Worlds	5/92	Strategie	DataDisk
Videokid	2/92	Action	67 %
Vikings	7/92	Strategie	71 %
Vision	11/92	Abenteuer	40 %
Volfied	1/92	Geschicklichkeit	42 %
Vroom	3/92	Sport	76 %
Vroom Data Disk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Wacky Races	2/92	Geschicklichkeit	61 %
Warm-Up	3/92	Sport	56 %
Warriors of Releyne	9/92	Strategie	48 %
Wayne Gretzky 2	2/92	Sport	78 %
Waxworks	12/92	Abenteuer	82%
Ween	12/92	Abenteuer	68%
Willy Beamish	3/92	Abenteuer	42 %
Wings of Death II	2/92	Action	77 %
Winzer/CDTV	3/92	Simulation	in Ordnung
Wizkid	11/92	Verschiedenes	67 %
Wolfchild	3/92	Action	81 %
Wolfen	12/92	Abenteuer	48%
World Cricket	3/92	Sport	12 %
World Series Cricket	4/92	Sport	51 %
Wrestle Mania	2/92	Sport	62 %
[illegible]	2/92	Abenteuer	42 %
Zack	2/92	Strategie	36 %
Zool	10/92	Geschicklichkeit	83 %
Zyconix	12/92	Strategie	42%

KLEINanzeigen

BIETE HARDWARE

Verkaufe Amiga 500 mit Drucker, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, Colormonitor, Disketten, Büchern für 1.650 DM. Schreibt an: Steffens Steven, Hinter dem Dorf 1, O-3701 Veckenstedt.

Verkaufe Farbmonitor 1084 und einwandfrei in Ordnung. Für 250 DM. Wer ihn will, schreibt bitte an: Zmajic Thomas, Thalhauserstr. 8, 8269 Burgkirchen oder ruft an unter der Tel: 08679/4600.

Verkaufe Amiga 500, 1084S Monitor, 2 externes Laufwerk, 1 MB Speicher, 2 Joysticks, Abdeckhauben, 1A-Top-Originalspiele. Alles im super Zustand für nur 1.100 DM, Tel: 089/7593114 (verlangt nach Michael).

Verkaufe Amiga 500 mit Golden Image Mouse 200 , 2 Comp. Pro Joysticks, 2. Laufwerk, 2,25 MB Arbeitsspeicher, Monitor, Cup Series II, HD 52MB 711ms Abdeckhaube, viel Software wie GFA Basic, FTM, Elvira, Leander, Black Crypt, Conquestador, Lotus I, F-15II. Alles zusammen nur 1.900 DM, Tel: 07144/25304 oder schreibt einfach an: Kay Wendler, Panoramastr. 23, 7141 Durr.

Verkaufe Amiga 500, Monitor 1084S, Software, Bücher, Joystick, Maus, Spiele und Anwender. Alles 100% o.k. für nur 1.300 DM. Schreibt, nein besser noch, ruft mich unter folgender Telefonnummer an: 07721/59955.

Verkaufe Amiga-Prog-Sampler-Studio und Datei Jammer (Sound-Digitalsator) plus Software, alles in Topzustand, NP 159 DM, VB 120 DM, Tel. 07541/47812 (Oliver).

Verkaufe Amiga Action Replay MK3 (neu) für 170 DM. Schreibt bitte an: Florian Foerschner, Adolf-Scholz-Allee 2, 8939 Bad Koerishofen.

Amiga 500 Kick 1.2, Floppy, Speichererweiterung auf 1 MB, Synchro-Express 2, Action Replay MK2, Joystick Comp.Pro, HF-Modul, Drucker, MPS 1230, Deluxe-View 4.1, Deluxe-Sound 2.8, Mouse-Pad, 3 Diskettenboxen, Amiga Joker Hefte von 11/90 bis 5/92. ASM Hefte 91'komplett. alles zusammen für 1.700 DM. Ruft doch an, unter der Tel: 02393/504 (Andre Gerke).

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor, 1 MB Erweiterung, 2. Laufwerk und 30 original Games, z.B. Monkey Island, F-29, Rainbow Islands. Spiele auch einzeln zu verkaufen. VB 1.300 DM. Schreibt an: Markus Sand, Waldluststr. 20, 8802 Wolfr.-Eschenbach, Tel: 09875/327.

Verkaufe Amiga 500, TV-Modul, 1 MB, 3 Joysticks, Literatur, Viruskiller und Soft für 750 DM, Action Replay 2 für 120 DM, absch. 3,5 Laufwerk für 100 DM, X-Copy Prof. V5.2 für 60 DM, Amos-Creator für 80 DM, Amos 3 für 50 DM, Amos Compiler für 40 DM, Tip Off und Test Drive 2 Collection je 40 DM (alle kaum benutzt). Außerdem Yamaha PSR-11 Keyboard für 150 DM und Schallplatten (St für 2 DM). Tel: 05153/6537 ab 16.00 Uhr (Thorben verlangen).

Verkaufe Amiga 500, Monitor 1084S und 2 Joysticks, sowie 100 Leerdisketten (alles 100% o.k), Schreibt bitte an: Sascha Recknagel, Loserstr. 67, O-7024 Leipzig.

Verkaufe Amiga 500, 2 MB Hauptspeicher und 2 Laufwerk, 2 Diskettenboxen und 2 Joysticks. Alles in Top-Zustand. Der Preis? Nur 900 DM. Also los, ruft doch einfach mal an: Tel: 08558/1578. Übernehme natürlich Portokosten. Schreibt an: Roland Weber, Kirche 8, 8351 Hohenau.

Amiga 1000, 1 MB, elektr. Bootselektor (DFO-DF3), Monitor 1081, 3,5 Zoll Zusatzlaufwerk, VB 1.200 DM. Amigos Festplatte. 60 MB für Amiga 1000 VB 800 DM. Zusammen für FP 1.800 DM. Tel: 0031/45716723 (Stephan).

TV-Modulator für Amiga zu verkaufen für nur 35 DM. Schreibt bitte an: D'Ambrosio Marcel, Vogelsangstr. 32, 7000 Stuttgart 1.

Amiga 500, 1 MB RAM mit Netzteil, Maus, TV-Modulator A520, Scartkabel, Joystick, 40 Disketten, Literatur im 1a Zustand für nur 650 DM abzugeben! Schreibt an: Dietmar Kohn, Grunaer Str. 6-1204, O-8010 Dresden.

Verkaufe neuwertigen Commodore Amiga 500 incl. 1 MB Ram, Maus, TV-Modulator, 2. Laufwerk, Bücher, Magazine, große Softwarepalette und reichlich Zubehör. Alles 100% o.k. VB 1.000 DM. Tel: 07931/45400, Alexander Nuß, Scheuerntorstr. 14, 6990 Bad Mergentheim 4.

Verkaufe C64I mit 250 Games, Grünmonitor, Datasette, Floppy, Staubschutz, Resettaster, 3 Joysticks, Disklocher, Diskbox, 30 Originalgames und 3 Module für VB zwischen 500-400 DM. Petsch Andreas, Seeadlerstraße 45, O-7840 Senftenberg-See.

Achtung! Biete Videodigitizer Digi View Gold 4.0 inkl. Autom., regelbarer (Farbe, Helligkeit, Kontrast), RGB-Splitter mit Netzteil für gute Qualitätsbilder ab Video. VP 310, komplett NP 712 DM. Interessenten melden sich bitte bei: T. Galluccio, Waldeckstr. 28, Postfach 1120, CH-3072 Ostermudgen 1.

Verkaufe Amiga 500, Farbmonitor 1084S, 2. Laufwerk, Mon.-Ständer, Drucker MPS1230 plus Papier, Diskettenbox, 100 Disks, Zeitschriften, Bücher, 2 Joysticks, Speichererweiterung, Soundsampler, Originalspiele: z.B: F.1 Grand Prix, Bundesliga Manager Prof. usw.Tel: 09142/8315 (Rüdiger verlangen), ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Amiga 500 mit TV-Modulator, 512 KB Speichererweiterung, 16 Original Games, Maus, Mauspad, Joystick und anderem für 850 DM. Schreibt bitte an: Franz Holger, Tunnelweg 27, O-9610 Glauchau.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Farbmonitor, Joystick, Maus, div. Zubehör, viele Original Software, Literatur, VB 1.599 DM, Tel: 06071/23245.

SUCHE SOFTWARE

Suche Original-Games: Dragon's Lair I - Escape from Singe's Castle (50 DM), Dragon's Lair II - Time Warp (55 DM) m. Verp. u. Anl. Wer mir ein Spiel verkauft, bekommt ein Originalspiel m. Verp. und Anl. geschenkt! Tausche auch! Suche Power Play 6/90, zahle 4 DM. Tel. 02131/514673 (Björn)

Suche dringend gute und neuste Software. Tauschpartner wäre nicht schlecht. Schickt Eure Listen oder Disks an Rolf Hess, Weidenstr. 6, 4507 Hasbergen, Tel. 05405/1202; 100% Rückantwort.

Suche Spiele von Infocom, Origin, Sierra, SSI, SSG und anderes. Kaufe gerne ganze Sammlungen! Tel. 0721/859677

Suche billig: CH. o. Krynn, Dragonflight, Phantasie 3, Fate, DSA, u.a. RS. Auch Tausch! Biete 2nd World, Tu. Chall. 2 u.a.; Denis Duwe, Angerstr. 44, 3406 Bovenden 1, Tel. 05593/1420 - Nur Originale!

Suche Deluxe Strip Poker 2, Cover Girl Poker, Splash, Pipi u. Bibis (auch alte Strip Poker), Larry 1-5 u. Fascination. Biete neuen Game Boy m. Spielen. Wenn Ihr was habt, meldet Euch bei mir, nur Originale! Uwe Bachmann, Papstdorferstr. 7, O — 8021 Dresden

Suche dringend: Bars & Pipes, Midi-Sequenzer, Steinberg Pro 24. Zahle ca. 200-250 DM. Verkaufe: Heart of China, Life & Death, Wizard of Sound, Bruchrechnen (50,50,15,10); Till Spranger, Plattleite 48, O — 8051 Dresden

Suche für den Amiga das Anwenderprogramm Multi Frequency Dialer. Schickt Informationen u. Preisvorschläge an Ingmar Stein, Postfach 4, 5241 Weitefeld

Österreich! Suche Amiga-Software jeder Art. Suche Komplettlösungen Indiana Jones III, Eye of the Beholder 2. Markus Winter, Beckgasse 47/2/9, A — 1130 Wien

Suche Birds of Prey 50-70 DM, Speedball 1 o.2 40 DM, Airbus 320 60-70 DM, Knights of the Sky 60-70 DM, Jaguar XJ 220 50-60 DM, F15 Strike Eagle 1 o.2 60 DM, F16 Falcon 60 DM; auch Tausch möglich! Tel. 0201/471864

Zuverlässige PD-Tauschpartner gesucht. Bitte keine Raubkopien anbieten! Ernstgemeinte Zuschriften an Robert Heindl, Klausenpfad 10, PF 102923, 6900 Heidelberg 1

Suche Mad TV (Original) m. Verpackung und Zubehör! Zahle bis 25 DM: Michael Boox, Ger.-Hauptmann-Str. 36, 4060 Viersen 1

Stop! Suche dringend Original Vermeer! Preis VB. Ruft an (0231/259714) oder schreibt an Thomas Hunkenschroer, Hofgerichtsweg 5, 4600 Dortmund 12

Kaufe alle Amiga-Spiele! Francis Manaite, Schoppen 22, B — 4770 Amel

Suche Komplettlösung zu Bard's Tale III, zahle 20 DM: Mehmet Kandemir, Fließbachstr. 23, 8520 Erlangen

Suche Amiga-Games aller Art (Neueinsteiger). Schickt Eure Listen an Dirk Lell, Schweinfurterstr. 18, 8737 Euerdorf 1

Suche für A500 Originale, 100% OK: Superstar Icehockey, Maniac Mansion, Sensible Soccer und sonstige günstige Software, speziell Sportspiele (Eishockey, Fußball). Suche außerdem X-Copy Prof. oder Syncro Express (beide m. Hardware). Angebote an Sven Dittmer, Steintopfstr. 31, 6393 Wehrheim 3

Amiga: Suche Fußball und andere Sportspiele, Sierra-Adventures und Wirtschaftssimulationen; kaufe oder tausche gegen andere Software oder auch gegen 3,5"-Laufwerk; Tel. 06198/1468

Suche Space Quest 1+2 möglichst in dt. für A500. Nur 100% OK! Zahle bis 50 DM pro Prg.! Sven Kubiak, Sühlstr. 1, 4200 Oberhausen 12

Suche für Amiga 500 folgende Spiele: Bundesliga Manager Pro., A-Train und USS John Young 2. Bitte nur Originale und komplett m. Anleitung! Alexander Ernst, Amanlisweg 36, O — 1140 Berlin

Kaufe Patrizier, Schwarzes Auge, kompl. dt, Fire & Ice, Battle Isle und 2. Floppy ext. 50-60 DM, A500; Angebote an J. Steglich, bei Wirth, Bergstr. 8, 8802 Weihenzell

Wer kann mir helfen? Suche dringend das Spiel P47 (Amiga-Original). Tel. 09285/1005

Achtung! Suche dringend das Textverarbeitungsprogramm Beckertext II! Nur Original m. Verpackung und Anleitung! Außerdem suche ich Action- und Strategiespiele! Schreibt an Ingo Schnall, Lindenweg 9, 8481 Altenstadt/Waldnaab, Tel. 09602/4265

Suche die Games Mad TV, Cruise for a Corpse, Police Quest 1,2,3, Space Quest 1,2,3, Plan 9 from Outer Space, Codename Iceman, Midwinter 1,2, Das Schwarze Auge, Darkseed, Space Ace 1,2! Zahle gut! Michael Groß, Heinrich Zille 33, O — 1720 Ludwigsfelde

Suche alte Originalspiele von Origin, SSI, Infocom, Synapse, Sierra, Lucasfilm! Kaufe auch ganze Sammlungen mit anderen Spielen. Tel. 0721/859677

Achtung! Suche folgende Spiele für den Amiga: Indy 3-Adv., Sim City, Railroad Tycoon, Robocop 3, Civilization, Vroom, Chuck Rock 2. Zahle bis zu 50 DM pro Spiel! Ruft an unter 02226/4196 (Dietmar)

Suche die Editordisk v. B. Manager Pro., biete 15 DM: Tel. 02102/442617 ab 18 Uhr

Suche Disk-Decoder, zahle fairen Preis! Helge Beer, C.-M.-von-Weber-Str. 2, 2077 Trittau, Tel. 04154/82321 ab 19 Uhr

Suche Patrizier, 1869 und Barcelona 92; Katja Groth, Kasslerfelderstr. 32, 4100 Duisburg 1

Suche Amiga Originale mit Verpackung und DA: Wolfchild, Agony, Apidya, Alien Breed, Risky Woods. Schreibt an: Völzer Peter, Joh.-Gillhoff-Str. 3, O-2783 Schwerin.

Suche verzweifelt nach Talespin. Für das vollfunktionsfähige und virenfreie Original mit dem gesamten Packungsinhalt zahle ich 30 DM. Schreibt an: Till Weingärtner, Vossbergstr. 2, 1000 Berlin 62.

BIETE SOFTWARE

Achtung Amiga Games! Verkaufe viele super Spiele zu billigen Preisen. Z.B. Kingdoms of England. Fordert einfach meine Liste an. Tausche auch im Notfall. Alles 1a Ware. Und hier meine Adresse: Björn Greese, Rombacherstr. 3b, 4200 Oberhausen 1. Übrigens die Liste ist natürlich kostenlos. Tel: 0208/800300.

Verkaufe eine große Menge alte bis neueste Programme aller Art. Von Spielen, Sounddemos, Zeichenprogramme bis Kopierprogramme, Anwenderprogramme, Utilities, Viruskiller, Demos, verschiedene PD-Serien usw. Postversand! Liste sofort anfordern bei: Eduard Mayer, Postfach 77, A-1024 Wien/Österreich.

Verkaufe Original Adventure Hound of Shadow 25 DM. Tel: 06262/3190. Nach Niels fragen.

Verkaufe Originale: Codename Iceman mit Komplettlösung und Anleitung, Originalverpackt für 50 DM, Powermonger wegen Doppelbeschenkung 35 DM, Jumping Jackson 25 DM und AFT 2.0 für 40 DM. Alle in top Zustand. Schreibt an: Wolframm Sven-Eric, Pivitsheiderstr. 72, 4936 Augustdorf.

Verkaufe Amiga Originalspiele: Face off 45 DM, Super Soccer 45 DM, Eye of the Beholder I 40 DM, Wayne Gretzky II 50 DM, Bundesliga Manager 25 DM. Angebote an: Rene Köhler, Südring 100,0-3014 Magdeburg.

Monkey Island II, Original, komplett deutsch nur 50 DM! Brat, Original, komplett deutsch, Anleitung, Lemmings-ähnliche Steuerung, nur 30 DM! Grafitti Man 10 DM, Menace 15 DM, Tel: 02402/36443 (Stefan).

Für Amiga: Original Larry 5, deutsch, Nebulus 2, Speedball 2, Magic Pockets, Gods, Tel: 089/3153391 (Peter).

Verkaufe Amiga Originale: Their finest Hour 50 DM, F-19 Stealth Fighter 50 DM, Mig-29 Fulcrum 50 DM. Schreibt an: Neddermeyer Jakob, Isarstr. 47, W-2800 Bremen 1.

Verkaufe Originale für Amiga: Space Quest 4, Monkey Island 2 je 50 DM, Monkey Island, Elvira, Space Quest 3 je 40 DM, Indiana Jones 3 Adv., Loom, Zak McKracken je 35 DM, Tom and the Ghost 15 DM. Zzgl. Versandkosten, per Nachnahme. Alle Spiele noch sehr gut erhalten und in Originalverpackung. Schreibt an: Eble Christiane, Schillerstraße 6, 7615 Zell a.H.

Verkaufe Originale: Manchester United Europe, Face Off, Loopz, Circus Attract, Double Dragon, Masterblazer, Passing Shot, Zusatzdisks zu Kick Off 2 und Powermonger. Und das zu absoluten Tiefpreisen! Tel: 0641/791207 auch Tauschpartner willkommen!

Verkaufe: Fire and Ice, Myth, Striker, Pinball Dreams, Nebulus 2, Speedball 2, Rubicon, Moonfall, Battle Command usw. Preis nach Vereinbarung! R.Häflinger, PF 179, CH-5033 Buchs/Schweiz, Tel: 064/246416.

Verkaufe Original M 1 Tank Platoon und W.G. Hockey 2 für je 40 DM, zusammen nur 70 DM, oder tausche beide zusammen gegen Sensible Soccer. Tel: 0-Berlin/266723 (Behrendt, Elk).

Verkaufe Amiga Originale, Drakkhen 45 DM, Worldcup 90 30 DM, Hero Quest 50 DM. Tausch möglich! Suche Das schwarze Auge, Cruise for a Corpse. Schreibt an: Heiter Mario, Charlotten Str. 1, 3510 Hann Münden, Tel: 05541/72101.

Verkaufe ca 40 Amiga Originale incl. Spiele und Programme. Preis zwischen 5 und 20 DM pro Spiel/Programm. Liste gegen -,60 DM Briefmarke als Rückporto anfordern bei: Otto Frank, Grelckstraße 27, 2000 Hamburg 54.

Verkaufe Amigaspiele Original Jaguar XJ220 45 DM, Turrican II 15 DM, Die unendliche Geschichte 15 DM, Slayer 10 DM, Glücksrad 30 DM, Nintendo Telespiel Originalverpackt mit Super Mario 100 DM, Top Gun usw. Versand per Nachnahme. Schreibt an: Müller Jörg, Platz der Solidarität 2, O-2343 Gingst/Rg.

Verkaufe 100 HD-Marken Disks (Demos und Previews). Für lächerliche 200 Steine, 2 neue externe Soundboxen 90 DM und diverse selbstgeschriebene Lösungen für 5 DM. Schreibt an: Nicolai Barbat, Weberstr. 55, 5608 Radevormwald.

Verkaufe Originale: Rainbow Islands 45 DM, Black Shadow 20 DM, Ferrari Formula One 20 DM, Tel: 07451/4143 (Marco Febel).

Amiga Originale zu verkaufen. Indy 3, Monkey Island I, Battle Isle, Cruise for a Corpse, Pirates, Wonderland, Turrican, Eye of the Beholder, Flight of the Intruder und weitere Programme, Tel: 06542/22160 (Franken Herbert).

Verkaufe Originale: Grand Prix, Lemmings + oh no more, Kathedrale, J.W. Snooker, Monkey Island I, Apidya, Elvira, Populous, Cover Girl usw. Preis zwischen 20 und 60 DM. Tel: 4481537/Berlin (Hoffmann Jack).

Verkaufe Originale! Indiana Jones 3 für 30 DM, Transworld für 30 DM und Monkey Island 2 für 60 DM. Alle 3 Spiele zusammen nur 110 DM. Verkaufe außerdem noch einen MPS 12 O Drucker von Commodore mit leicht defektem Druckkopf für 80 DM, Tel: 0421/511220. Käufer sollten aus dem Raum Bremen kommen.

Die Kathedrale 60 DM, Muds 30 DM, Transworld 50 DM, Thunderjaws, Skull and Crossbones 50 DM, Mad Proffessor Mariarti 35 DM. Alle Originale und mit Anleitung., 100 %. Tausche auch! Schreibt an: Michael Stephan, Jakobstr. 11, 6667 Bottenbach, Tel: 06339/1244.

Verkaufe Amiga Original Populous 2, deutsch 35 DM, Silent Service 2, deutsch, 35 DM, Powermonger, deutsch 20 DM, Battle Isle, deutsch 40 DM, Tel: 06146/2493 ab 16.30 Uhr, Oliver Dienst.

Löse meine Softwaresammlung auf! Wenn Dein Amiga Futter benötigt, dann schreib schnell an: Johann Tschernoschek, Göstingerstr. 54/1/5, A — 8020 Graz. Be fast!

Musik in Euren Ohren! Biete Audio Master III und das Midi-Sample-Programm OKTALYZER! Nur 150 DM. Ruft an: 06021/88389 Torsten

Verkaufe Originale je sfr/DM 40: Cruise f. a. Corpse, Battle Isle Corporation, je sfr/DM 30: Star Control, Ope. Stealth, Crime Time und Flames of Freedom, Midwinter II für sfr/DM 50 DM. Tel.: 004117003365

Verkaufe Curse, Populous 2, Dragon Wars. Suche Ultima, Wizardry, Drakkhen u. Dragonflight! Zuschriften an Thomas Sack, Ratzeburger 10, O — 2520 Rostock 25

Amiga Public Domain. Die besten Spiele und Anwendungen aus dem PD-Dschungel für Sie ausgewählt. Liste gegen -,60 DM Rückumschlag bei: Reiner Huth, Am Sportplatz 8, 3301 Gr. Schwülper

Fighter Bomber I (II), Firepower, Rolling Tunders, Grid Start, Manage. Jan Kreller, Drosselweg 4, 5442 Mendig II

Verkaufe Wolfpack, Loom, Ales, T.f. Hour, Khalaan, Red Storm Rising (deutsch) zwischen 40-50 DM, Reederei, Harddriving II, Espionage, Conqueror, Kingdom England für 30-35 DM. Thomas Neumann, Duisburg, Tel.: 0203/591864

Verkaufe Amiga Original von 688 Attack Sub. Spiel ist mit einer deutschen Anleitung und in einem sehr guten Zustand. Über den Preis läßt sich noch verhandeln. Wenn Ihr Interesse habt, schreibt an: Tino Schmidt, Alex.-Puschkin-Platz 3, O — 6900 Jena

Verkaufe Originale: Kick Off, Indiana Jones Action und Interceptor für 27 DM, Final Fight für 65 DM und Gameboyspiel The Princes of Blobette. Ruft unter 030/3660994 an. 100 %ige Antwort

Amiga Originale m. Anl.: Finest Hour, Blue Max, Star Control, Batman, Pro Tennis Tour, Running Man, Chin. Karate, Emlyn Hughes, Italy 90, Speedball, Fast Break. 100 % OK, nur zusammen 230 DM. Tel.: 05231/68658

Verkaufe! Black Gold 40 DM, Bundesl. Manager Pro. 40 DM, Larry II 40 DM, Wetten Daß? 20 DM, Steigenberger Hotelman. 30 DM. F 15 Strike Eagle 2 70 DM. Ruf an 089/851763 (18.00)

Verkaufe Originale: Turrican II 30 DM, Duck Tales 40 DM, On the Road 40 DM, F 15 Strike Eagle 50 DM (alle mit Verpackung und Anleitung), Fighting Soccer 25 DM (ohne Verpackung). Christian Schulz, Str. des 18. März 9, O — 9430 Schwarzenberg

Verkaufe Originale z.B. Midwinter 60 DM (Neupreis 75 DM) und Untouchables 50 DM (Neupreis 85 DM). Beide Spiele 100% OK. Schreibt an: Ronny Meinhardt, Straße der Jugend 49, O — 9706 Rodewisch

Verkaufe oder tausche Populous, Savage Empire, It came from the Desert, Larry 3, Budokan, Stormovik, Khalaan, Muds. Preise VB. Tel.: 0911/807042 (ab 18 Uhr). Verk. Muds für Amiga und PC.

Dark Fusion 15 DM, Space Station 10 DM, Tel.: 06821/864087

Amiga-Originale! Birds of Prey + Midwinter II zu je 40 DM, Zak Mc Kracken + Great Courts zu je 33 DM, Jet + Outrak + Roadblasters + Badcat zu je 25 DM. Oder alles zusammen nur 200 DM. Tel.: 0611/48683

Verkaufe Elvira 2, The Jaws of Cerberus für 60 DM, Cadaver für 40 DM, Cadaver - The Payoff für 20 DM, Magic Pockets für 40 DM, Jumping Jackson für 30 DM, sowie Lurking Horror, Tracker und The Untouchables für je 20 DM. Tel.: 06504/1408

Verk. orig. Starbyte Super Soccer 65 DM, Face Off 50 DM, Silent Service II 70 DM, Return to Europe 15 DM, The Power Pack (u.a. Xenon 2) 45 DM, The Cycles 25 DM, Stunt Car Racer 15 DM. Tel.: 02301/13432

Verkaufe die Superspiele Nam 65 DM und F-15 Strike Eagle II für 50 DM. Zusammen nur 105 DM. Ruft mich an: 06202/71729 oder schreibt mir: Thomas Jester, Erikaweg 2, 6835 Brühl

Verkaufe Amiga Originale: F-29 50 DM, Genghis Khan 50 DM, Ninja Remix 50 DM. Lars Walter, Newtonstr.25, O — 1597 Potsdam

Verkaufe Amiga Originale dt. Anl.: Projectyle 25 DM, Birds of Prey 70 DM, Conflict 30 DM, Nam 60 DM, 3D Construction Kit m. Video 120 DM. Schreibt an: David Kohlen, Marie-Juchacz-Str. 36, 5180 Eschweiler

Verkaufe für PC: Original Wayne Gretzky 2 neu! Nie gebraucht für nur 70 DM. Stephan Graf, Ob. Zelglistr. 7, 8600 Dübendorf/Schweiz

Verkaufe: fabrikneue Originale. Falcon-Collection 70 DM, Fate-Gates of Dawn 55 DM. Ruft an: Tel.: 09555/664

Verkaufe Amiga Originale: Maupiti Island, E.H.J. Soccer, Powermonger, Populous., Elite, Battlemaster, Kick Off, Wild West World (komplett). Tausche 4 Games gegen X-Power Professional, Udo Tietze, Hauptstr. 21, O — 8101 Cunnersdorf

Verkaufe oder tausche Terminator 2, Operation Stealth, Cadaver und defektes The Cycles gegen andere Spiele, auch Tauschpartner gesucht. Angebote an: Thomas Andreas, Nordstr. 4, O — 6215 Tiefenort

Verkaufe M.U.D.S., Masterblazer, Super-3D-Adventure Cybercon III, Test Drive 2-Muscle Cars und Grafik (AJ 98%)-Adventure Dragons Lair. Tausche auch gegen Wonderland, Police Quest 2, Larry 5, Life & Death oder Mad TV, Martin Scharfe, Heidekamp 5, 2111 Handeloh

Verkaufe super Amiga-Orig. Preise: 20-40 DM, wie z.B. Kings Qu. I-II, Mercs, Turrican, Indy III, X-Out, Swiv, Robocop II,

Birds o.P., Battle Isle, Celtic Leg., Monkey Is., Pit F., Muds, Maniac Mans., Zak Mc Krak. Tel.: 07821/51781, Andy 4586

Verk.: Orig.-Games spottbillig, ca. 20-30 DM, z.B. Killing G. Show, Lemmings, Stellar 7, F-19, Robocop 2, Monkey Island, Indy 3, M.U.D.S., Panza Kick Boxing, Toki, Fussb. Manager I, X-Out, Paperboy usw. Tel.: 07821/4586

Super-Originale! F1-Grand Prix Microprose 69 DM, Alien Breed 49 DM, Knights o.t. Sky 69 DM, Gunboat 49 DM, Xenon 2 19 DM. Alles originalverpackt! Tel.: Ost-Berlin 5276429

Verk. Amiga Orig. z.B. Champions of Krynn, Cruise for a Corpse, Mig-29 M je 45 DM, Battle Isle, Cadaver je 30 DM, Powermonger 25 DM, Cadaver Payoff 20 DM. Jonas Voges, Hüttenweg 7, 3300 Braunschweig

Verk. Spiele für Amiga. Sehr günstig! Alles zwischen 10 und 40 DM. Spiele wie z.B. Invest, Ranx, R1, Full Blast, Power Pack, Tom and the Ghost, The Light corridor, RVF Honda usw. Rückporto beilegen. Es lohnt sich! Robert Armin Braml, Anton-Haberl-Str. 32, 8359 Aidenbach

Verkaufe Originale 100 % OK! Robin Hood 30 DM, USS John Young 35 DM, Chaos Strikes Back m. Tips 35 DM, Hostages 15 DM, Nebulus 10 DM, Robot Commander 10 DM, 2 Amigo Magazine je 7 DM, Demos für 1 DM. Tel.: 04161/82323

Verkaufe Original Powermonger für 50 DM (AJ 12/90 93%) mit allem Drum und Dran. Ruft an: 07152/25542

Verkaufe Originale: Bundesliga Manager prof. + Editoren (65 DM), Transworld (45 DM) und Football Manager World Cup Edition (30 DM) Tel.: 07822/61100

Biete neueste Software für den Amiga. Alles zu fairen Preisen. Infos bei: P. Sigrist, Vogelhaldenstr. 43, 8426 Lufingen/Schweiz

Verk.: Bards Tale III, Spirit of Adventure, Champs. of Krynn, Ultima 4, Dungeon Master, Fate-Gates of Dawn, Elvira. Je 50 DM, alles Originale, komplett mit Anleitung etc. Tel.: 0951/130466

Obitus Amiga Orig. mit Orig. Verpackung und dt. Anleitung. 100 % OK 39 DM gegen Vorkasse. Sowie 60 weitere Orig. Amiga Spiele. Verpack. u. Anl. wie neu zum halben Preis zu verkaufen. Tel.: 06192/36070 abends bis 22.00

Biete Original-Soft! Habe z.B. Player Manager, Kult, Manchester United, Jahangir Khan Squash, World Boxing Manager, Leavin Teramis, Chambers of Shaolin, Warp, The Seven Gates of Jambala, Face Off. 20-45 DM VB. Sven Langner, Vossbeech 14, 2217 Kakenstorf, Tel.: 04186/7743

Verk. Codename Iceman für 50 DM und Pioneer Plague für 20 DM (beide Orig.). Tel.: 02243/6114

Verkaufe Originale Muds 20 DM, Bundesliga Manager prof. 65 DM, Monkey Island 55 DM, Maniac Mansion 20 DM, Sim City 35 DM, Budokan 35 DM, Larry 2 45 DM. Suche auch zuverl. Tauschpartner. Tel.: 09191/60627 ab 14 Uhr Jochen

Verkaufe Originale: Clown-O-Mania, Table Tennis Simulation und Mini Golf Plus zu je 10 DM, zusammen 25 DM. Ruft an: Mo.-Fr. 17-19 Uhr, Sa.-So. 10-20 Uhr: 0221/634118 (Daniel) oder schreibt: D. Hogrefe, Kaspar-Düppes-Str. 33, 5000 Köln 80

Verk. X-Out, Lemmings I, Xenon 2, Manchester United, Populous, F29, Kick Off 2, Super Cars 2, Lemmings 2, Elvira, Final Fight, Xenomorph (Orig.), Thunderhawk je 35 DM. Tel.: 05651/60590, Eschwege

Verkaufe Originale: Toki, Turbo Challenge 2, Jimmy W. Snooker, Magic Pockets, TV Sports Football, Shadow of the Beast I, Chambers of Shaolin, Test Drive 2 zu Top Preisen. Tel.: 07131/403463 Oliver

Verkaufe Gunboat, Zak Mc Kracken je 40 DM, Summer Olympiade 20 DM. Suche Arachnophobia, B.A.T., Drakkhen, Amiga Joker 5/6 91. Tel.: 04361/1238

Verkaufe od. tausche das Spiel: Lotus Turbo Challenge 2 für 40-20 DM + Cheats. Tausche nur gegen Epic oder gegen Larry V. Schreibt an: Marcel Döring, Wasserweg 26, 6000 Frankfurt 70

Verkaufe Originale: Monkey Island 50, Blue Angel 69 10, Hostages 10, Chicago 90 10, Gee Bee Air Rally 10, Die Kathedrale 55, Ruft an: 06145/32798 (Marcus). Alles für Amiga und noch ein Gameboyspiel: Skate or die 25 DM

Biete Invest 25 DM, sowie Rings of Medusa 25 DM mit Anleitung. Tel.: 06192/38218

Verkaufe Originale: Xenon 10 DM, Star Command 35 DM, Starflight 40 DM, Reach for the Stars 40 DM, Harpoon 45 DM, Fate 45 DM, viele Computerzeitschriften wie z.B. ASM, Power Play, Amiga und viele andere ab 1,50 DM. Tel.: 0751/64518

International 3 D Tennis ca. 40 DM, Austerlitz ca. 15 DM, Trade-Travel-Fight ca. 10 DM, Blutrausch/Rushhour 10 DM. Für PC: Legend of Faerghail ca. 20 DM, M 1 Tank Platoon ca. 40 DM (Nur Originale). Stephan Heid, Zweibrückenstr. 42, 8550 Forchheim-W.

Verkaufe Amiga-Originale: Larry 3 (dt.) 40 DM, Cruise for a Corpse 40 DM, Haegar 35 DM, Lethal Xcess 35 DM. Tausche Mega Drive-Spiele. Tel.: 06322/7851

CDTV-Games. Verkaufe oder tausche: Holiday Maker 40 DM, F-16-Falcon 70 DM, Cubulus/Serpent M. 40 DM, ESS-Mega 40 DM. Bei Tausch gegen: Psychokiller oder Town with no Name, Xenon 2. Tel.: 0611/24555 Sebastian

Verkaufe Spiel Gem'x für lasche 35 DM, komplett mit Verpackung, Anleitung und Poster. 100 % OK. Ruft an Gera 51765 oder schreibt an Alexander Ehmer, Tivolistr. 4, O — 6500 Gera

Verkaufe Amiga Originale Stck. 40 DM per N.N. Z.B. F19 Stealth Fighter, Pirates, Stellar 7, It came from the Desert, Super Hang On, Ooops up, Fantasy World Dizzy, Appetizer: Textverarbeitung, Malprog., Musikprogr. u. Spiel u.a. 02822/52415 ab 19 Uhr

Verkaufe A 500 Spiele! F-19 Stealth Fighter, Larry 3 usw. Verkaufe auch Demomaker Erweiterungsset 2. Alles ist Original. Ruft bitte an: Tel.: 089/9576466. Verlangt nach Sven.

Biete original Invest mit dt. Anleitung für 35 DM. Bitte schriftlich melden. Kai Burmeister, Ringstr. 9, O — 7060 Leipzig

Super: Die besten 600 Amiga PDs auf einer Liste gesammelt. Je Disk nur 2 DM. Weiterhin verkaufe ich über 500 Amiga Originale. Liste gg. 1,80 in Briefmarken. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

Verkaufe C-64-Games: Twinworld 20 DM, Klax 15 DM, Hostages 10 DM, Highlights II 15 DM. Tausche auch gegen Amigagames. Schreibt an: Daniel Wolf, Leipziger Str. 20a, O — 8900 Görlitz 1

Verkaufe die besten Amiga Spiele. Kostenlose Liste anfordern bei: W. Schicker, Schlesische Str. 8, 8370 Regen. Tel.: 09921/7284. Nur Originale mit Verpackung und Anleitung.

Von privat günstig PD Soft abzugeben. Ab 1,60 DM (incl. Disk), Katalogdisk gegen 3 DM in bar o. Briefmarken bei: Gerhard Rally, Keplerstr. 5, 4300 Essen 1

Verkaufe komplette Fish-Sammlung von 250 bis 590 auf 5 1/4 Zoll mit 3 Diskboxen für 370,00 + Porto u. Zustellung. Nur komplett! B. Riemann, Ellerst. 15, 4500 Osnabrück. Bis zur Zeit Nr. 610 gegen Aufpreis.

Verk. wegen Systemwechsels folg. Orig.: Monkey Island II, Special Forces je 65 DM; X-Copy V5.2 45 DM, Invest dt. 40 DM, Falcon Md. 1, Powermonger Data WWI je 30 DM, Waterloo, Hard Drivin je 20 DM, 4 Media PD je 5 DM. Alles Amiga und 100% OK! Tel.: 04254/8739

Verkaufe Amiga Originale: Oh no! More Lemmings für 50 DM, Wacky Races für 15 DM. Christian Mutz, Goessnitzerstr. 7, O — 7420 Schwoelln

Verkaufe Originale: Times of Lore 25 DM, Eye of the Beholder 30 DM, Faery Tale 30 DM, Bards Tale 20 DM, Might and Magic 2 30 DM, Champions of Krynn 20 DM, leicht defekt, funktioniert aber. Alles zusammen nur 120 DM. Tel.: 069/5071361 öfters probieren. Marcus

Verk.: Das Erbe 5 DM, F-16 Falcon 45 DM, Fighter Bomber + Gunship 60 DM, Buck Rogers 42 DM. Disc Mag (Amigo!) 10 DM (Ausgabe 3). Alles Originale. Bücher: Amiga Basic, Benutzerhandbuch Amiga, DOS 1.3, Bentzerhandbuch A 500/2000. Preis VB. Tel.: 02243/7040

Verkaufe und tausche Top Amiga Demos. Liste gegen RP bei: Timo Zaug, Küppersteigerstr. 39, 5090 Leverkusen, Tel.: 0214/64318 ab 18h

Verk. Amigaspiele: Face Off 30 DM, F1 Grand Prix 50 DM, Bundesliga Man. Prof. 40 DM, On the road 30 DM, Super Monaco GP 20 DM, Cash 20 DM, PGA Tour Golf 30 DM, Knights of the Sky 50 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verkaufe: WWF Wrestlemania für 60 DM, kaum gebraucht! Spirit of Adventure für 50 DM. Tel.: 0221/122187 Mo-Fr von 14-17 Uhr. Verkaufe auch Sega Master System incl. 2 Joypads und 3 Spielen für 350 DM.

Verkaufe Originale: Super Monaco GP 30 DM, Team Suzuki 25 DM, Return to Europe 15 DM, Football Manager 10 DM, Winning Tactics 15 DM, Great Courts II 35 DM. Tausche auch! An: Patrick Kinastowski, Kastanienweg 3, 2202 Barmstedt

Verkaufe Monkey Island (kompl. dt. 40 DM). Wer zuerst kommt, malt zuerst. Bastian Pukrop, Schulstr. 9, 3421 Hoerden. Be fast!

Flight of Intruder 60 DM, Create-A-Shape 60 DM, GFA-Basic + Compiler 3.52 200 DM, Logistix Professional 250 DM, Strategiespiele in GFA-Basic 60 DM. Michael Goedecke, Hafenstr. 19, 3301 Walle, 05303/5435

Verkaufe Cadaver 300 öS, Elite 300 öS, Klax 300 öS, F-16 Combat Pilot 300 öS und Eye of the Beholder dt. 400 öS. Alles Amiga Originale. Und Zak Mc Kracken (C-64) 200 öS. Manuel Esterer-Schabus, Ratsbriefstr. 17, A — 5020 Salzburg

Verk. Starglider 2, 100 % OK mit Anleitung und Hintergrundbuch oder tausche gegen Cadaver. Preis VB. Oliver Ringenbach, Breitestr. 74, 4132 Muttenz-Schweiz

Verk. Originale: Space Quest 1 + 2 je 39 DM, Trial By Fire 2 70 DM, Heart of China 70 DM, Shadow Dancer 40 DM, Cruise for a Corpse 65 DM. Benjamin Bittgarot, Land Str.12, 6200 Wiesbaden, Tel.: 0611/522410

Verkaufe Amiga-Originale: Wild West World, Reederei, Das Erbe, Iron Lord, Pool of Radiance. Preis zwischen 10-40 DM. Tel.: 06421/77207 (Leo). Suche: Masterblazer

Verkaufe: Metal Masters, Hunter, Red Baron, Dino Wars, B.A.T., 688 Attack Sub zu je 40 DM. Ruft mich an: 0231/514388 und das Supergame Flight of the Intruder für nur 45 DM.

Verkaufe Edition Vol. 1 (Stadt der Löwen und Holiday-Maker) für 45 DM + Porto oder tausche auch gegen Hill Street Blues. Tel.: 02/399193 (nach 16 Uhr)

Verkaufe Amiga Originale: Monkey Island, Heart of China, Die Kathedrale, Antares, Pirates, Spirit of Adventure, Transworld, Great Courts II, Nam, Ports of Call, Space 1889 usw. Michael Huttny, Fürstenbergstr. 19, 7218 Trossingen 2. Tel.: 07425/7809

Verk. für A500 das Superoriginal Mega Lo Mania (dt. Anleitung + d.digitalisierter Sprachausgabe). Alles 100% OK. Für nur 40 DM (NP 80 DM). Schreibt oder ruft an. Tel. O — Freiberg 32290

Verkaufe Amiga-Orig.: Cyberball 10 DM, APB 12 DM, Hard Drivin 15 DM, Stun Runner 15 DM zusammen mit Anleitun-

gen 45 DM, außerdem: Defenders of The Earth 17 DM. Alle 100 % OK und noch was: wer verkauft Apidya oder Lemmings? Schreibt an: Markus Seitle, Sedelfeldweg 17, 8858 Neuburg/Bruck

Verkaufe Amiga Originale: Muds, Masterblazer, First Samurai, PGA Tour Golf, Formula One Grand Prix. Maik Humpert, Auf dem Meech 38a, 3040 Soltau 3

Verkaufe neueste Amiga-Soft (Tausch möglich), also schreibt mir. Leerdisk für die Liste und Rückporto bitte beilegen, 100 % Antwort, Hermann Stumpf, Marbachweg 337, 6000 Frankfurt 1

Special Forces für Amiga, Workshop für Imagine auf VHS 50 DM, Video Effekts 3D 30 DM, Airorush I 30 DM VHS, Airorush II 50 DM VHS, Megatraveller 1 50 DM, Tennis/Vorh./Rückh. 30 DM. Nur Originale. Thomas Beeker, Dülmenerstr. 50, 4270 Dorsten 11

Verkaufe Original Populous 2 40 DM, Dragon War, Becker Demomaker, Killing Cloud, Star Control, Pioneer Pl., Wings of Death, Masterbl., Magic Marble je 20 DM bei Andreas Wende, Butzbacher Weg 5, 4000 Düsseldorf 1

Verkaufe Originale Amiga Spiele: Populous 2 40 DM, Leander 35 DM, Heimdall 40 DM, Railroad Tycoon 35 DM, Battle Isle 35 DM, Dino Wars 30 DM, Champion of Ray 30 DM, Apidya 40 DM u.v.a. Ruft doch einfach mal ab 18 Uhr an und fragt nach Markus. Tel.: 09134/5785

Verkaufe Originale: Lotus 2, Indy 500, Manchester United, Hard Drivin, Red Sector, Demomaker, Bobby, Powerdrift, Turbo Outrun, Chase HQ. Jedes Prog. kostet nur 30 DM! Ruft an: 07321/3597-72 (Thomas) Nur von Mon.-Freit. zwischen 8 und 17 Uhr!

Verkaufe Orig. Amiga Games zu fairen Preisen. Ich habe über 40 Orig. z.B. Silent 2, Lotus 2, Battle Isle, Populous 2, Black Gold, Kings Quest 5 und viele gute Games mehr. Einfach anrufen: 06171/86495 ab 16.00 Uhr

Biete neueste Amiga-Soft! Tel.: 0461/42961 (Marc) Nur telefonisch!

Achtung! Verkaufe Originale: Cruise for a Corpse, Space Ace 2, Another World, Gods, Monkey Island für jeweils 40 DM. Verkaufe auch viele C-64 Originale. Ruft an: 02102/870637

Amiga Spielesammlung (über 45 PD-Games auf 10 Disks) nur 25 DM (Scheck), 30 DM (Nachnahme). Amiga-Club Stuttgart, Gebelsbergstr. 20, 7000 Stuttgart 1. Tel.: 0711/6498754 (nur Mo,Di,Do von 9-13 Uhr)

Amiga-Originale: Proflight 40 DM, Powermonger 25 DM, Genius Archipelagos, Interphase je 10 DM, Falcon Mis. Disk 2 25 DM, F-16 Combat Pilot 30 DM. Alles gut erhalten! 06185/2238 Thomas

Verkaufe: Stellar 7 für 50 DM und James Pond 2 für 60 DM (Robocod). Vorkasse wäre mir lieber. Schreibt oder ruft an (ab 17 Uhr). Tobias Limbourg, Richard-Kirnstr. 18, 6520 Worms 15, Tel.: 06241/77192. Tausche auch eventuell.

Amigasoft, Anwender, Anleitungen dt., Lösungshilfen sowie zahlreiche Games billigst abzugeben. Gratisliste anfordern bei AGA, Postfach 7, A — 8943 Aigen/E.

Sil. Service 2 55 DM, Elvira, Unreal je 46 DM, Great Courts 2, Ultima 5, Monkey Island, Spirit of Adv. je 40 DM, Heros Quest 50 DM, Cosmic Forge 46 DM, Dragonflight 35 DM, Dragon Wars 25 DM, Pool of Radiance 30 DM, Eye of the Beholder 40 DM. Björn 02241/339128, alles 100%ig.

Verkaufe Rainbow Island für 25 DM. Ruft an bei David Tel.: 02324/26939

Verkaufe wegen Systemwechsel die Originale: 3D Konstr. Kit für 65 DM, Railroad Tycoon f. 50 DM, Defender of the Crown + Hardball + Mazes of Xorf. zus. 45 DM, DVideo + Sonix f. 90 DM. T. 09568/5021

Verkaufe: Eye of Beholder, Bane of the Cosmic Forge, Elvira, FS2, Flight of Intruder, Jet, Final Command, Ultima 5, Lemmings, Wonderland, Magnetic Scrolls, Collection, Buck Rogers, Cadaverlevels und viele mehr. Ruft mich an: 02867/1277, verlangt Olaf.

Amiga-CH. Habe Top neue Games und auch Oldies. Sample, Freeze, hole Sounds, mache Trainer. Meine Adresse: Raffaele Albisetti, Obere Egg 3, 8352 Elsau, Schweiz, Tel.: 0041/052/362288

Österreich-Amigaprogramme. Verkaufe eine große Menge an alten bis neuesten Programmen aller Art. Von Spielen, Sounddemos, Zeichenprogrammen bis Kopierprogramme, Anwenderprogramme, Utilities, Viruskiller, Demos, verschiedene PD-Serien usw. Postversand! Liste sofort anfordern bei: Postfach 88, A — 1024 Wien

Austria-Verk. Originale! Pinball Dreams 300 S, Willy Beamish 300 S, Populous 2 250 S, Bundesl.M. Prof. 250 S, Kick Off 2 150 S. Ruft mich bitte nur am Wochenende an 054122304 (Mario). Am besten nur Österreicher! Alle Originale unbeschädigt und 100 % OK.

Biete Software für Amiga. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: Kay Weber, Hellerstr. 41, 5243 Herdorf

Verkaufe: Nuclear War 40 DM, Bobo 15 DM, Baseball 20 DM, Transworld 40 DM, Bundesliga Manager 40 DM alles VB. Christoph Michalik, Schrammstr. 5, 1000 Berlin 31

Verkaufe Orig. Blues Brothers 45 DM, Zombi 15 DM, Weird Dreams 15 DM, The Oath ohne Schachtel 35 DM, O. Willmann, Ostseestr. 43, O — 1055 Berlin

Verkaufe Originalsoftware für den Amiga: Dino Wars 40 DM, Nitro 35 DM, Hill Street Blues 40 DM, Turbo Challenge 2 50 DM, Bundesl. Manager Pro 45 DM, Miami Chase 20 DM, Super Grand Prix 20 DM. Tel.: 09725/5659

Captain Planet-Dragonfighter, P.P. Hammer, Shadowdancer, James Pond, Elf. Pro Spiel 40 DM oder alle 240 DM. Tausche auch gegen Gameboy-Spiele. Tel.: 05362/5841

Verkaufe folgende orig. Spiele: Shadow Sorcerer, Antares, Hound of Shadow, Shadowlands und weitere. Suche Tauschpartner für PD und selbstgeschriebene Progs. Nur per Post melden. Bevorzuge Rollenspiele. Hansjörg Schildmann, Hochstr. 59, 4972 Löhne 3

Verkaufe Amiga Game (Original) WWF Wrestlemania inkl. Videokassette (auch WWA) für 40 DM. Suche Manchester Europe Original für Amiga. Tel.: 0581/42582 (fragt nach Christian)

Neueste Amiga-Software. Ruf 05731/3925 an, um meine aktuelle Liste anzufordern.

100 % legal! Yeah! Für Soft bekommt Ihr mit Eurer Disk bei mir die besten Demos/Megademos! For more Infos schreibt mit Rückporto (1 DM) an: R. Warnecke, K.-M.-Str. 1E, O — 5507 Sollstedt. Anfänger willkommen! Schreibt einfach mal!

ÖSTERREICH: diverse Programme für Amiga günstig abzugeben. Liste anfordern bei: Peter Längaue, Zillehof 7, A — 1130 Wien

Verkaufe für Amiga 500 Airbus A320 60 DM, Heart of China (mit Lösungen) 50 DM, Soul Crystal 50 DM, zusammen 140 DM. Alles Originale, 100 % OK. Markus Krichdorfer, Zugspitzstr. 49, 8104 Grainau

Verkaufe: Leander 35 DM, F-19 40 DM, Return of Medusa 40 DM, Theme Park Mystery 15 DM. Tausche auch gegen: Apidya, Wonderland. Tel.: 07181/65550

Verkaufe Originale! Larry 5, Formula one Grand Prix, Ultima 6 für 50 DM. F-19 Stealth Fighter, Railroad Tycoon für 45 DM. Rise of the Dragon, Eye of the Beholder, Celtic Legends, Secret of the Silver Blades, Knightmare, Black Crypt, Shadowlands für 40 DM. Starflight 2, Mega Lo Mania, Elvira The Adventure, Powermonger, Supercars 2, Alien Breed für 35 DM. Heros Quest + Return of the Witchlord, Gobliiins, Supercars 1, Hard Nova, Zone Warrior, Overrun für 30 DM. Tel.: 069/554149. Bitte Galli verlangen!

Amiga-Gambler aufgepaßt: verkaufe Originale in Topzustand. Z.B. First Samurai, Railroad Tycoon, Silent Service 2, M.U.D.S., Turrican, Master Blazer, Nightbreed-The Movie, Emmanuelle, The Three Stooges. Nur Telefon ab 18 Uhr 08709/2297

Verk. Elvira 2 50 DM, Monkey Island 45 DM, Flight of the Intruder 30 DM, F-19 30 DM. Tel.: 05031/5907 von 18-22 Uhr. Fragt nach Tobias. Alle Preise mit Porto und Verpackung.

Verkaufe die Originalspiele Movie Setter + Cliparts, Awesome, Spirit of Excal., Battle Master, Turtles DP1, Technocop, Colorado, Indy 3, Op Stealth, Programmieren in Basic, Demomaker + Erweiterungsset für 500 DM, NP ca. 900 DM. Tel.: 02944/1276

Billigsoftware sowie Public Domain abzugeben. Nur Originalsoftware. Nur 30 DM pro Original Amiga 500 Disk. Habe: Shuffle Puck Cafe, E-Motion, Spherical, Shuffle, Ballistix, Berlin 1945, PD: nur 3 DM pro Disk. Serie Digital Marketing 1-60. Postfach 5132, 4030 Ratingen 5

Verkaufe ca. 30 ältere Amiga Originalspiele (100% mit Verpackung und Anleitung) für je 10 DM bzw. 20 DM. Z.B. Populous oder Starglider 2. Schreibt an Matthias Peitz, Grundschötteler Str. 114c, 5802 Wetter 2. Tel.: 02335/60587

Verkaufe Theme Park Mystery, Voodoo N., E-Motion, Krymini, Hard Driving und Turtles. Suche Bloodwych + Data Disks. Tausche auch. Jens Korunig, Rehn-Campe 6, 2161 Deinste, 04149/337 von 14-18 Uhr. Preis VB.

Monkey Island, Steigenb. Hotelmanager (je 40 DM), The King of Chicago, Grafitti Man (je 20 DM). Dies alles und noch viel mehr nur bei Dirk Andris, Hint. Giersbuelweg 3, 7826 Schluchsee

Verk. Originale: Monkey Island I dt., Sim Earth, Heart of China, Battletech, Railroad Tycoon, Ultima VI je 50 DM. M. Hoffmann, Zehnthofen 33, 5000 Köln 91

Amiga Public Domain. Die besten Spiele und Anwendungen aus dem PD-Dschungel für Sie ausgewählt. Liste gegen -60 DM Rückumschlag bei: Reiner Huth, Am Sportplatz 8, 3301 Gr. Schwülper

Verkaufe Starbyte Supersoccer 50 DM, Emlyn H. Int. Soccer 30 DM, Kick Off 2 mit Final W und Return to Europe 50 DM, Champions Spiel Sammlung 40 DM. Tel.: 06021/480796

Verkaufe Originale: Amberstar, Black Crypt, Another World, Bat 2, Das schwarze Auge, Elvira, Cadaver + Data, Lemmings Data u.a. Billig! Tel.: 02064/52656 (Achim)

Biete für Amiga das Spiel Willy Beamish (Neupreis 120 DM) für 90 DM. Am Wochenende erreichbar unter der Tel. 09824/8150 Mo-Fr. unter 09824/1742 nach 18.00 Uhr (nach Jörg fragen). Nur 2-3mal benutzt (Original 100 % OK)

Verkaufe! Für Amiga: Powermonger, Dragonflight, Wings of Death, Dungeonmaster, Spherical & Fantasy World Dizzy (Preise 10-35 DM). Für C-64: Starflight, Curse of the Azure Bonds, BT 1+2, Elite (cass) oder tausche gegen Ultima VI (Amiga) Alle Spiele originalverpackt in Top-Zustand! Tel.: 08761/9321

Österreich! Habe massenhaft billige Software abzugeben. Löse Softwaresammlung auf. Kostenlose Liste anfordern bei: O. Keppelmüller, A — 4082 Aschach/D. (OÖ)

IBM-PC Soft gibts bei: 021/0362767 (Fritz)

Verkaufe die allerneuesten Games. Schnell, billig und zuverlässig! Infos verlangen bei: Ralph Häfliger, Sonnenweg 4, CH — 5033 Buchs, Schweiz

Verkaufe Original Pirates inklusive Verpackung, Handbuch in deutsch und Porto für 40 DM. Tausche, kaufe und verkaufe Mega Drive Spiele! Tel.: 07724/3476, Martin Weißer, Winterbergstr. 18, 7742 St. Georgen

1200 Tips, Tricks und Codes sorgen endlich für unendliche Leben und einiges mehr in vielen Spielen (für alle Amigas). Liste für nur 10 DM. Einfach 10 DM senden an: Christian Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

Biete: Chuck Rock, Theme Park Mystery, Future Bike und Millennium 2.2 Tausch gg.: Cruise f.a. Corpse, Mad TV, Midwinter 2, Great Courts 2, F16 Falcon, Die Kathedrale, Formula One Grand Prix, Pinball Dreams und F15 Strike Eagle 2 möglich (Nur Originale)! Oder kaufe für mind. 30 DM. Ruft an unter 02228/8274 (Daniel) Ley, Talstr. 36, 5480 Remagen 2

Biete folgende Spiele für den Amiga 500 an: Für 30 DM biete ich Riskant, Dingsda und Bingo. Für 25 DM biete ich Action Fighter, European Soccer Challenge, Twilight Zone und E.H. International Soccer. Für C-64 Elephant Antics. Tel.: 02871/32423. Fragt nach Marc. Nur Originale!

Verk. Duck Tales und Demo v. Die Kathedrale. Günstig! Verk. ferner PD-Soft. Liste anfordern! Lars-Oliver Brandt, Meisenweg 32, 2222 Marne, Tel.: 04851/4673

North and South, Winter Games, Rick Dangerous II, Super Wonder Boy, Double Dragon, Fire Power, Ninja Mission, Italia 90. Tel.: 07251/18372

Verkaufe folgende Amiga Originale: Last Ninja 2 20 DM, Ferrari Formula One 25 DM, Bodokan 25 DM, Blades of Steel 30 DM, TV Sports Football 40 DM, US Gold Compilation, Platinum 50 DM. Tausche auch gegen Mad TV, Monkey Island 2 oder Fire and Ice. Walter Riffert, Geretsrieder Str. 33, 8264 Waldkraiburg. Tel.: 08638/3332

Verkaufe neueste Demos und andere Soft. Abomöglichkeit. Call: 047143171 (Dennis)

Verk. Amiga Originale per N.N. Stck. 40 DM. Z.B. Oops Up, B.A.T., Pirates, F19-Stealth Fighter, Flames of Freedom, Minigolf Plus, Fantasy World Dizzy,Appetizer Programm Sam. enthält ein Textverarb., Mal- u. Musikprogramm + Spiel. Verkaufe auch Power Play u. ASM Hefte. Bitte ruft ab 19 Uhr an: 02822/52415

Powermonger, Indy 500, Larry 2, Bundesl. Prof. 55 DM, Chase HQ 25 DM, Mighty Bombjack, Blue Angels 30 DM, zusam. 260 DM VB. 02301/6122 16-19 Uhr (Sven)

Verkaufe Original: Dyter 07, Originalverpackung + Poster (2 Disketten), VB 30 DM. Tel. O — Eberswalde 51479

Verkaufe: Amiga Originale: Toki 20 DM, Kick Off II 20 DM, Lemmings 35 DM und Thunderhawk 35 DM. Alle sind 100% OK und zusammen kosten sie nur 85 DM. Schreibt an Rene Kallert, Dorfstr. 14, O — 5901 Schönau

Verk. Populous 2 50, Indy III Adv. 30, Home alone 45, Lemmings 30, Kings Quest I-III 40, Swiv 40, Pirates 35, Die Edition 50 VB, Turrican 1 u. 2 10 u. 30 + Versandkosten. Tel.: 040/243280 ab 19 bis 21 Uhr (Stefan)

Verkaufe Amiga Orig. Spiele: Dragons Lair II, Time Warp u. Rick Dangerous II, VHB. Dragons 65 DM, Rick 40 DM. Tel.: 06641/2720 ab 14.00 Uhr

Verkaufe Tip-Off 50 DM, Sherman M 4 20 DM, Transworld (o. Verp.) 20 DM, Out Run 15 DM. Alles fast neu. Tausche auch gegen Super Off Road Racer, Grand Prix Circuit oder Destroyer. Tel.: 05153/6537 (Torben) ab 17 Uhr

Achtung! Amiga Originale: Battle Isle, Silent Service 2, The Simpsons, Starbyte S. Soccer für je 30 DM. Verkaufe außerdem ASM Hefte 5/87-10/91 und Powerplay 10/90-5/92. Alle Hefte für je 3 DM. 06078/2327

Verkaufe Demos. 10 Stck = 10 DM (inkl. Discs 20 DM). Habe über 100 Stück. 02524/3954

Verk. C.F.A. Corpse 55 DM, Das Erbe 5 DM, Buck Rogers 45 DM, Gunship + F. Bomber 60 DM, Falcon 45 DM, Amigo! (Disk-Mag 10 DM, Ausgabe 3), P.P. 9/91 nur 5 DM, Bücher für Amiga (z.B. Basic etc.) VB. 02243/7040 Tobias

Verkaufe für Gameboy Turrican mit Originalverpackung und Anleitung für 40 DM (Neupreis 79 DM) 100% OK oder tausche

gegen Parodius. Tel.: 0631/96573. Fragt nach Michael Demarino

Verkaufe Lynx mit den Spielen: California G. und Electrocops. 150% OK, Preis 160 DM VB. Tel.: 02402/6995 (Andreas) Mo-Fr. ab 14 Uhr.

Halt! Sucht ihr etwas Aufregendes? Braucht ihr Nevenkitzel? Und das alles mit einer Wahnsinnsfrau? Ja? Dann schreibt mir, denn ich verkaufe Elvira. Topzustand kompl. deutsch inkl. Lösung und Karten für schlappe 50 DM. Andreas Altena, Jupiterstr. 7, 4100 Duisburg 18

Verkaufe Orig. Cruise for a Corpse 45 DM, Venus Flytrap 25 DM, Crazy Cars I + II je 10 DM, Ghost'n Goblins 30 DM, Blades of Steel 15 DM. Alle mit Verpackung und Anleitung. Tel.: 07841/21898

Amiga Originale ab 20 DM: Football Manager, Ghosts'n Goblins, Silkworm. Tausche auch gegen Battle Squadron, R-Type, X-Out, Leather Goddesses of Phobos, Agony, Apidya. Suche Rise of the Dragon, X-Copy, Tamx-Soundmodul. Tel.: 02262/97209 (Helge)

Verk. meine Spiele für nur 5 DM (eine Disk) Z.B. Paperboy 2, Jetsons, Alcatraz, Lemmings, Lotus 1 und 2, Turrican 1 u. 2, Total Recall, Space Crusader, Toki, Secret of Monkey Island oder tausche gegen Ghosts'n Goblins. Wung-Hoon Yoo, Höfmannstr. 70, 4200 Oberhausen 1

Biete Software für den Amiga zu einem Knüllerpreis! Nur telefonisch: 02274/4197. PS: Kann Liste auf Anforderung schicken.

Verkaufe Amiga Originale: Populous 2 60 DM, Muds 40 DM, Hillstreet Blues 40 DM, Chips Challenge 30 DM und Maupiti Island für 50 DM. Alle mit deutscher Anlt. und 100 % OK. Maupiti Isl. mit Komplettlösung. Markus Jacobi, Nahestr. 26, 4300 Essen 18

Verkaufe viele Originale, unter anderem Nuclear War, Impossamole, Bobo, Jumping Jackson, Bubble, Emerald Mine, The Pawn, Guild of Twieves und die Chart Attack Spielesammlung für 30 bis 60 DM. Ruft an 06541/6281 (Stefan). Bitte nicht vor 13 Uhr anrufen!

Verkaufe 100 % Originale: Populous I 20 DM, Trans World 30 DM, Invest 30 DM, Eye of the Beholder 40 DM, Grand Prix Formula One 60 DM, Winzer 30 DM. Tel.: 0561/518798

Verkaufe Drews Btx/Vtx Manager V2.2 mit Handbuch und Adapter komplett mit Registrierkarte für 100 DM VS. Tel.: 05833/1529 (Jens)

Verkaufe PD-Software: alles mögliche aus der Scene-Liste mit Probedisk gegen 5 DM im Voraus; auch an PD Tausch Interesse. Sendet Liste an: Hans-Joachim Menne, Preinsholz 6, 5810 Witten. Nicht anrufen, da nie zuhause. PS: Wer hat Lust an eigener PD-Serie?

Verkaufe Secret of Monkey Island mit Lösung für nur 65 DM und Great Courts 2, Duck Tales für je 40 DM. Alles zusammen für nur 130 DM. Lieferung per Nachnahme. Tel.: 07305/3125. Alles 100 % OK.

Verk. Orig. Pinball Dreams (orig. verpackt, ungespielt) für 55 DM; Xenon-2, Oil Imperium je 30 DM, Reflections, Documentum je 40 DM, TV Modulator A520 für 35 DM, sowie div. Amiga, AJ, ASM, PP. Tel.: 030/3932227

Verkaufe Amiga Originale: Heart of China kpl. dt., Monkey Island kpl. dt. Preis jeweils 50 DM. Daniel Zerndl, Am Vorfluter 10, 8059 Neufinsing. Tel.: 08121/8900

Amiga orig. Games sind teuer? Da lachen ja die Hühner! In Österr. bekommt ihr sie nachgeschmissen. Bat. Isle, Midw. 2, Realms, Khalaan, Utopia, H.o. China, Ooze. Alles Deutsch. Tausch od. Verkauf 0043/5352/2409 Andreas

Biete Wrestlemania, Dark Century, IK+, Bio Challenge, R-Type, Voyager, Altered Beast, Soldier 2000, Zynaps und in 80 Days Around the World für 290 DM. Tel.: 04768/510

Verkaufe Ultima VI und Romance of the three Kingdoms. Evtl. auch Tausch. 040/7027093 (Nico)

Verkaufe: Wrestlemania mit Video und Wolfchildl für je 50 DM und Viruscontrol 3.0 (Test AJ 2/92: Super) für 45 DM (Neupreis 70 DM). Ruft an unter: 03641/426327 Steffen

Verkaufe Originale: Space Ace 2 für 45 DM, Pegasus, The Oath, Terminator 2, Total Recall für je 35 DM. Dick Tracy, Slayer und Battle Master für je 10 DM. Schreibt an: Stefan Völker, Kirchplatz 5, 8921 Apfeldorf

Verkaufe die Spiele: Nigel Mansell Grand Prix, Swooper, Indiana Jones (Action), Ghostbusters II, Big Box (10 Sp.), Action Pack (10 Sp.), Intelligenz Test, Zoom, 4X4 Off Road Racing, Run the Gauntlet, The New Zealand Story, Daly Thomsons Olympic Challenge, Ultimate Darts, Monkey Island, Microbattle, Fullspeed, Hard Drivin II, Tip Off. Neupreis über 800 DM. Alle zusammen per NN für nur 300 DM. 0208/893852. Detlef Eis, Am Steinberg 7, 4200 Oberhausen 12

Verkaufe Original Chaos Strikes Back. Hat erst einmal das Laufwerk gesehen. Kpl. dt. mit Utilitidisk, Spielstanddis, Lösung, Karte und Cheat für 60 DM. Ruft an, solange es noch da ist. 06782/2600. Fragt nach Marco.

Verk. Space Harrier, R-Type, Afterburner, Double Dragon, Gauntlet 2, Super Hang-on, Blue Angel und Winterolympiad 88 für je 10 DM und verk. dann noch Garfield f. 25 DM, Imperium f. 30 DM, Larry f. 35 DM, Venus f. 30 DM. Tel.: 06024/47875

Verkaufe Manchester United Europe für 45 DM inkl. Versand und Verpackungskosten oder Tausch gegen Mad TV. Zahle auch 10 DM drauf. Kaufe Mad TV auch für 55 DM. Tel.. 089/8202265

Verkaufe Originale: Unreal 35 DM, Dragons Lair II-Time Warp 35 DM, zusammen 60 DM. Ruft an Tel.: 0221/646505 (Micaele)

Verkaufe Originale, 100 % OK Powerpack (Xenon II, Bloodwych, Lomb. Rally, TV Football) 55 DM, World Tour Golf u. Interceptor FA 18 je 20 DM. Klaus Schall, Weinsteige 6, 7442 Neuffen, Tel.: 07025/2108

Original-Games: X-Out, Z-Out, Turrican I + II, Predator, R.V.F. Honda, The Simpsons, F-19 zu je 35 DM oder alle zusammen für 220 DM + Versandkosten. Sascha Gerritsen, Mätteliweg, 6235 Winikon, Schweiz

Verkaufe folg. Originale: Buck Rogers, Leg. of Faerghail, Powermonger, Bane of the Cosmic Forge, Turrican II, Falcon+Miss. Disk (evtl. auch Tausch). Tel.: 089/848479 ab 17.30

Verkaufe Originale: Dark Century, Gravity, Circus Attractions und Master Blazer für je 25 DM und Falcon F-16 für 40 DM. Simon Göeke, Bergstr. 99, 4600 Dortmund

Verkaufe Duck Tales 40 DM, Hollywood Collection 30 DM, Gods 40 DM, Budokan 20 DM, Lemmings 40 DM, F-15 II 40 DM, Heart of China deutsche Version, neuwertig 70 DM, alles VB. Olaf Rickers, O-4070 Halle, Tel.: 0046/49637

Spiele und Anwenderprogramme. Die besten 600 Amiga PDs auf einer Liste. Stück nur 2 DM. Liste „Die Super 600" gegen 1,80 in Briefmarken. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

Habe folgende Games: Edition Vol. 1 (Stadt der Löwen, Holiday Maker), Miami Chase, Kings Quest 2-3, Zynaps, Gem'x. Interessiert? Ruft mich an. Preis VB. Billig! Tel.: 07331/41836 (Jens)

Verkaufe Lotus I, noch nie gebraucht, brandneu, druckfrisch usw. für schlappe 43 DM (VHB), obwohl es im Versand genauso neu 59,95 DM kostet. Also unbedingt zugreifen! Ruft an: 06253/6473 (Thomas)

Verkaufe wegen Doppelschenkung Lotus I originalverpackt, noch nie benutzt und nagelneu für runde 43,27 DM (BHB). Zögert nicht, ruft einfach an: 06253/6193 (Henning)

Verkaufe Originale: Sim City und Populous für 35 DM oder zusammen für 60 DM. Auch Tausch gegen It came from the Desert möglich. Tel.: 06029/6771 (Michael)

Verk. Amiga-Originale F-1 Grand Prix 65 DM, einmal gespielt; Dino Wars, Tusker und Eskimo Game für je 35 DM. Alle 100 % in Ordnung mit Anleitung und Verpackung. Speicherer. 1 MB ohne Uhr 50 DM. Tel.: 05128/4258 (Jens)

Original Apidya (deutsche Anleitung) 100% OK für 40 DM bei Kai Pillatzki. Tel.: 02691/2473

Verkaufe Software-Amiga-Oldies und Top aktuelle: Apidya, Fatal Heritage, Monkey Island, Populous 2, PP. Hammer, X-Out, Kick Off usw. Teils mit Auflösung. Stck. von 20 bis 80 DM. Liste gegen Rückporto. 0201/539344 ab 11h Sa. und So. erreichbar

Diverse Originale zu verkaufen z.B. TP Centurion, Finest Hour, Midwinter, Porsche Turbo, Falcon Mis. Disc, Silent Service II, Railroad Tycoon. Tel.: 030/3021830

Amiga * PC. Neueste (PD) Software günstig abzugeben. Auch deutsche Anleitungen vorhanden. Gratisliste bei Postfach 142, A — 1140 Wien. Auch Anfänger(innen)

Verkaufe: Live and let die, Exolon, Conflict Europe, Soccer King, Eskimo Games, Dizzy Dice War Machine, Murders in Venice, Mig 29 Soviet F., Rockstar, Treasure Island Dizzy, Fantasy World Dizzy je 20 DM. Tel.: 04284/1297

Zu verkaufen! Bundesl. Manager Prof. 45 DM, Populous II 50 DM, Face Off 30 DM, Battle Command 15 DM, Kings Quest VI 35 DM. Alles Originale-100 % OK m. Anl. Schreibt an: Andre Kögler, Cämmerswalder Str. 29, O — 8027 Dresden. Be fast!

Verk. Originale: Nam 60 DM, Bundesliga Manager prof. 60 DM, Silent Service 35 DM, Z-Out 15 DM. Auch Tausch geg. Mad TV, Tip Off, Hunter, Gods, Battle Isle, M1-Tank Platoon oder Logical. Pierre Hennig, Bürgermeister-Wilde-Str. 4, O — 7904 Elsterwerda

Verkaufe CPC-464 u. Grünmonitor-GT65 u. Die Welcome-Cassetten u. dazu das Benutzerhandbuch u. über 35 O-Spiele u. Cass. Data-C-Order. Tel.: 07251/16153

Verkaufe neueste Amiga Software! Schreibt an Christian Gobetzky, Unterer Schreiberweg 16, A — 1190 Wien oder telefonisch unter 0222/323089

Hallo Amiga-Freaks! Ich verkaufe ein paar alte und neue Amiga-Games. Fordert Liste noch heute an bei: Joe Graf, Postfach 67020, 7400 Tübingen 1 C

Verkaufe Amiga Originale: Curse of Ra 30 DM, Loopz 30 DM, Toki 40 DM, Deflektor 10 DM, Willy Beamish 60 DM, K. Quest 50 DM, Gobliins 50 DM. Tel.: 089/3232382 (Michael ab 18 h)

Verkaufe Invest 30 DM, Transworld 30 DM, jeweils mit deutscher Anleitung. Habe auch Komplettlösung zu Zak Mc Kracken, Monkey Island 1+2, Indy 3, Kathedrale, Larry 5, Another World, Cruise for a Corpse, Last Ninja 3, Midwinter 2, Maniac Mansion, Police Quest 3, Willy Beamish. ruft an 08654/5557 (ab 14 Uhr)

Verk. (Amiga): Larry 3 45 DM, Space Quest 3 45 DM, Toki 35 DM, Muds 10 DM, Op. Stealth 40 DM, Ninja Collection 50 DM. Space Q. 4 80 DM. Ruft an 09931/6964

Page 2.0 40 DM, Gunboat 30 DM; Fire + Brimstone 25 DM, Kalhaan 25 DM, Loom 30 DM, Wolfchild 30 DM, Lemmings 1+2 60 DM, Kings Quest 35 DM. Tel.: 09953/639

Verkaufe: Fatal Heritage, Kings Quest 4, Heros Quest (Quest for Glory 1) je 35 DM, evtl. Tausch. Michael Witte, Im Winkel 7, 4512 Wallenhorst, Tel.: 05407/7662

Verkaufe Originale: Face Off 20, Populous 2 45, Bug Bomber 50, Mega Lo Mania 50, Battle Command 20, Powermonger 30, Exterminator 20, Kings Quest 4 30, Manchester Un. Europe 30, Bundesliga Man. Prof. 40. Bin auch zum Tausch gegen Railroad Tycoon, Dynablaster, Sim Ant, Metal Master, Powermonger Data Disk u. John Madden Footb. bereit. Ronald Koegler, Caimmerswalder Str. 29, O — 8027 Dresden

Verkaufe Live & Death Original mit deutscher Anleitung für 45 DM oder tausche gegen Backgammon Royale, Ultima V oder Elvira. Tel.: 0561/85665 ab 18 Uhr

Verkaufe Black Crypt Original dt. wegen Fehlkaufs für nur 50 DM + Versandkosten. Tel.: 030/6944522

Verkaufe Amiga Originale: Amberstar, Projekt X, Formula One Grand Prix, Elvira 2, Ork, Agony, Black Crypt, Shadowlands, Eye of the Beholder, Rubicon, Pinball Dreams, Titus the Fox, Enchanter Land, The third Courier, Trex Warrior, Killing Cloud, E-Motion, Bloodwych. Preise 50-20 DM. Luthardt Andreas, Kalugauer Str. 11, O — 6420 Neuhaus

Verk. Amiga Originale z.B. Great Courts 2, Winzer, Hotelmanager, Rings of Medusa, Lemmings, Oil Imperium, Fibu de Luxe u.v.m. Info gegen 1 DM Rückporto bei M. Hilbich, Wilhelmstr. 5, 8700 Würzburg. 1 Programm kostet nur 30 DM.

Populous 2 (neu) nur 75 DM, Might & Magic 3 kpl. dt. nur 82 DM, Parasol Stars (neu für nur 70 DM), John Madden Football 70 DM, Lotus Turbo Challenge 1 25 DM, Lords of Doom 30 DM, Muds 65 DM, New Zealand Story 25 DM. Alles Originale. F. Willeke, Pf. 130224, 4200 Oberhausen 13

Verkaufe Wing Commander für nur 100 Franken. Dazu gibt es die Speech Disks gratis. Wer Interesse an diesen Originalen hat, rufe an unter: CH — 081361523 (Sascha verlangen)

Verkaufe Originale Cruise for a Corpse deutsch mit Komplettlösung und Anleitung für nur 60 DM (+ Versandkosten). Tel.: 09498/1048 (Markus)

Verkaufe aktuellste Szene-Demos, Mags, etc. der legalen Szene gegen geringen Unkostenbeitrag! Es sind über 1300 Disketten vorhanden! Eine Liste gibts gegen 2 DM auf Disk bei: Joker, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11. Abomöglichkeit vorhanden (1 Woche alte Demos). Alles nur legale Software, nix illegales!

Verkaufe Amiga Originale: Cruise for a Corpse, Ultima 5 für zusammen 65 DM. Schreibt an: Rene Bernitt, Haselstr. 12, O — 2600 Güstrow

Verkaufe Amiga Originale: Day of the Vyper 25 DM (NP 49) und Sorcerer Lord 15 DM (NP 39). Thorsten Kumke, Muensterhausen 3, 4300 Essen 11

Biete günstig an: Sp. Forces, Double Dragon, Power Pack, Turbo Ch. 2, Börsenfieber, Hotelmanager, Starbyte Super Soccer, Champ. Run, Face Off (Kris.), Superleague Manager (o.A.). Tel.: 0221/314504 nach 19 Uhr. Fragt nach Matthias. Es lohnt sich!

Verkaufe Corporation für 55 Fr. (60 DM) oder tausche gegen Pinball Dreams oder Pinball Magic (nur Original), Philip Thoeny, Kornweg 1, FL — 9490 Vaduz, Liechtenstein

Verk. meine Spielesammlung, jedoch nur in größeren Beständen. Ruft an: 0471/286104 oder schreibt an: Günther Höller, Freiheitsstr. 89, I 39100 Bozen. 100% Rückantwort

Verkaufe Amiga Soft zu fairen Preisen. Gratisliste anfordern bei: C. Müller, Haltenrain 4, CH — 8762 Schwanden

Folgende Spiele verkaufe ich: Conquestador VB 55 DM, Die Schicksalsklinge VB 65 DM, Battle Isle Data Disk VB 35 DM. Tel.: 02595/9272

Originale mit Anleitung für Amiga: Elf, Winners, Operation Stealth alles dt. je 40 DM, Turbo Out Run, Strider, Ballistix je 25 DM, für C-64 Oil Imperium 20 DM VB. Tausche auch! Frank Wolber, Görlinger Zentrum 26, 5000 Köln 30. Bitte keine Raubkopien!

Verkaufe! Starglider 2 mit gut erhaltener Original-Verpackung, Original-Spiel, Original-Novelle, Original-Sound-Cassette und 100 % Garantie, daß das Spiel läuft. Anleitung und Novelle in deutsch! Für 45

DM zu haben. Burkhard Fückel, Hauptstr. 21, 6097 Trebur 1

Verkaufe günstig: Kaiser II, Traders, Invest, Imperium, Rings of Medusa, Robozone, Starflight 2, Supercars, Nuclear-War, Transworld, Geisha, Manchester United, Universal Milit. Sim. Anruf lohnt: 08631/15034

Biete folgende Originalspiele mit Verpackung: Hard Drivin I 20 DM, Hard Drivin II 30 DM, Space Quest VI 90 DM. Für die beiden ersten Games call 5620754, für Space Quest VI call 5621319 (Berlin-Ost)

Verkaufe Sim Ant mit deutscher Anleitung für 75 DM. 200% in Ordnung. Tel.: 02307/42655

Aufgepaßt! Biete die topaktuellste und neueste Amiga-Software zu günstigen Preisen. Hoffe auf viele Antworten. 1000% zuverlässig. Schreibt an: Florian Feiks, Am Schmuckberg 2, 8221 Bergen

Wollt Ihr PD spottbillig? Disk schon ab 0,40 DM! Demos, Spiele, Musik, Grafik, Mags usw. Fordert sofort Infopaket gegen 2 DM an. Timo Götte, Karl-Prümerstr. 9 a, 4600 Dortmund 1. Only legal!!

Verkaufe die neuesten Computerspiele für Amiga, C-64 und PC wie z.B. für Amiga Monkey Island 2 für 20 DM, Mad TV 10 DM, Apidya 10 DM u. Agony 15 DM. Bei Abos noch billiger. Tel.: 0261/23934 oder schreibt an: T. Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Alle Original.

Verkaufe alte und neue Spiele. Liste anfordern bei PF 43, A — 1092 Wien

Verkaufe Amiga Originale: Das Boot, Robozone, Double Dragon 3 und F-15 Strike Eagle 2 je 45 DM, Robocop 3, Elvira 2 und Formula 1 Grand Prix je 60 DM. Alles VB. 06181/497173

Sierra-Soft abzugeben: Manhunter NY (20), Iceman, Camelot u. Heros Quest 1 (je 35) und SQ 3 für 30 DM. Außerdem noch Monkey Island für 40 DM. Tel.: 05633/383 (Mario)

Superbillig! Amiga Orig.: Tusker und Stryx 15 DM, Colorado 10 DM, Immortal 35 DM, It came from the Desert und Dragon Breed je 30 DM. Alle 100% OK mit Anleitung, Verpackung. Ruft an: 0201/699038 (Sebastian). Nur zwischen 15 und 15.30 Uhr. Tausche auch alle zus. gegen Freezer oder 2. Laufwerk (3.5 Zoll). Biete TV-Tuner 7300 für 60 DM. Sebastian Buiting, Münstermannstr. 49, 4300 Essen 11

Oh-no! More Lemmings (Original-selbstbootende Disk). Neupreis: ca. 80 DM, für 50 DM. Mit Original-Handbuch! Ski or die (Original mit Anleitung) NP ca. 70 DM für 40 DM. Ch. Alber, Gebelsbergstr. 20, 7000 Stuttgart 1

Hey Freaks! Ich biete selbstgeschriebene Software. Schnell Katalog anfordern bei: Holger Karnetzky, Teutonenstr. 31, 7100 Heilbronn. System Amiga, PC.

Verkaufe Orig. Die Schicksalsklinge 54 DM, Populous 2, Battle Isle 44 DM, F-19, Manchester United Europe, Toki 38 DM, Ishido, Powermonger, Midwinter 30 DM, Blood Money 20 DM. Fast alle Spiele sind Joker-Hits mit 90 % oder mehr, neuwertig und komplett. Straka Milan, Eschertsfurth 250, 8351 Lalling. Tel.: 09904/1371

Verkaufe Loopz und Plotting (beides Amiga-Joker Hits) für je 30 DM. Tel.: 07141/53221 oder schriftlich: Timo Steigemann, Beuzlen 6, 7140 Ludwigsburg

Verkaufe Originale: Oil Imperium, Speedball je 25 DM, Manchester United Europe 30 DM, East us. West Berlin 1949 und E.H. International Soccer je 15 DM. Suche Originale: Special Forces, Das Schwarze Auge, John Madden Football. Tel.: 04765/412

Verkaufe Originalspiele: Red Baron 50 DM, Strike Fleet 40 DM, Secret of the Silver Blades 40 DM, Realms 40 DM. Jan Mauric, Jahnstr. 8-10, 8360 Deggendorf

Verkaufe meine ganzen Originale ca. 280 Stck. für 2.000 DM. Auf Wunsch auch einzeln. Ruft an 07152/23131 oder 28925 ab 17 Uhr Mo bis Fr.

Amiga Originale: Special Forces, F 1 Grand Prix, PGA Tour Golf, First Samurai, Muds, Masterblazer, Pinball Dreams, RVF Honda, Stunt Car Racer. Maik Humpert, Auf dem Meeck 38 a, 3040 Soltau 3

Originale zum Spottpreis! Thunderhawk, Battle Isle je 40 DM, Superstar Icehockey, Silent Service, Microprose Soccer, Superski Challenge, Football Manager II + Exp. Disk, Intern. Soccer Challenge je 25 DM oder alles zusammen für nur 199 DM. Suche Police Quest 3. H. Springer, Lennestr. 77, O — 1200 Frankfurt/Oder

Verk. Orig. Parasol Stars 40 DM, Apidya 45 DM, Ghost-Battle 25 DM, Gunship 25 DM, Barbarian 2 30 DM, Monaco GP 30 DM. Für Mega Drive Wonderboy 5 80 DM. Tel.: 04131/51651 ab 19 Uhr

Verkaufe Amigaoriginale: Great Courts II, Whirlwind Snooker, Advantage Tennis, Superski II. Alles Supersportsimulationen. Pro Spiel nur 45 DM. Gerd Zeitmaier, Gabelsbergerstr. 2b, 8700 Würzburg. Tel.: 0931/24447. Alle 4 Spiele zusammen nur 150 DM!

Verkaufe originale Amiga Spiele 80 Stck. (neue Software) für 10-40 DM. Tel.: 0941/82082

Verkaufe Amiga Originale: Death Knights of Krynn 35 DM, Bane of the Cosmic Forge 45 DM, Eye of the Beholder I 40 DM und Imperium 30 DM. Ingo Maciuszek, Spreeweg 7, 3300 Braunschweig. Tel.: 0531/862674

Verkaufe James Pond 2 (Robocod). Natürlich Originale. Kostet nur 30 DM. Tel.: 02323/24773 (Armin) (Das Spiel ist fast neu.)

Austria! Neueste Amigaspiele und Anwender! Gratis-Infoliste noch heute anfordern. Schreibt an: Hard Love, Pf. 126, 8601 Bruck/Mur, Austria. Evt. an Tausch interessiert, no Lamers please. Only Guys mit Topgames. Write fast boys!

Verkaufe Police Q., Hero Q., Con. of Cam., Space Q. 3 /dt.), Kings Q. 1,2,3 mit Lösungsbuch (zus. 100 DM) sonst je 40 DM. Populous 2, Elvira, Railroad Tycoon, Ishido, Lemmings 1 u. 2, Utopia, Eye of the Beh., Pool of Radiance, Die Kathedrale, Night Shift, Buck Rogers, Operation Stealth, Legend of Faerghail für je 40 DM. Alle 100 % OK! Tel.: 0212/811247

Verkaufe Larry 5 mit deutschem Handbuch für 60 DM. Falls Interesse, bei Marc Wörner melden. Tel.: 06047/2757

Amiga! Verkaufe das Superstrategiespiel The Final Conflict für 30 DM. Original. Tel.: 02305/8735. Bin auch zum Tausch bereit.

Für A 500 Originale: Winzer, Winners (Compilation) 40 DM, Dragons of Flame, Elf, Horse Racing 30 DM, Ballistik, Strider, Virenkillermodul 25 DM. Außerdem: Oil Imperium für C 64 Disk 20 DM. Kaufe und tausche auch dt. + amerk. Comics. F. Wolber, Görlinger Zentrum 26, 5000 Köln 30

Verkaufe Amiga-Originale (Originalverpackung und Anleitung): F-15 Strike Eagle II 50 DM, Sim City 35 DM, 3-D Construction Kit (mit Videokassette und noch unregistrierter User-Club-Karte) 65 DM. Tel.: 08381/3563 (Heiko) ab 13.00 Uhr. Außerdem verkaufe ich viele verschiedene C-64-Originale.

VERSCHIEDENES

Biete über 10 PD-Programme auf 3 Disks. Da ist für jeden etwas dabei. Um die Disks Euer eigen nennen zu können, müßt Ihr 10 DM + RP 2 DM schicken an: Thomas Scharfy, Hungerbergstr. 43, 7057 Winnenden

Biete Amiga Joker-Hefte von Ausgabe 1/90-12/91 und alle Sonderhefte an Meistbietenden an. Verkaufe auch einzeln! Call 06374/5334 ab 15 Uhr

Biete Tips, Tricks u. Anleitungen. Es lohnt sich! Schreibt an R. Bortz, Geobenstr. 139, 4200 Oberhausen 1

Achtung Österreich! Verkaufe AJ-Hefte 3/91 bis 3/92 für 40 öS und alle 3 Sonderhefte für 50 öS. PP-Hefte 1/91-1/92 für 30 öS, ASM 4/91-1/92 für 30 öS. Alle Hefte in Top-Zustand! Michael Handle, Sattergasse 122, 6531 Ried/Austria

Verkaufe Game Gear mit TV-Tuner, Columns und Shinobi für 500 DM. Schreibt an Christian Schwinghammer, Wilhelm-Busch-Str. 3, 8252 Taufkirchen/Vils, Tel. 08084/671 ab 15 Uhr

Verkaufe Atari Lynx II mit 6 Spielen, Netzgerät und Tasche für 350 DM (NP ca. 750 DM). Alles in sehr gutem Zustand! Timm Kehrbaum, Konzenstr. 83, 4050 Mönchengladbach 1

Verkaufe Komplettlösungen, Tips, Cheats und Karten zu sehr günstigen Preisen. Lösungen für 5 DM pro Stck. Topaktuell. Schreibt noch heute an: Andrew Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal/By.

Verkaufe einige Demos. Only legal Stuff. Liste gegen 1 DM Rückporto. 100% Antwort. Schreibt an: B. Hirche, Geschwister-Schollstr. 29, 3320 Salzgitter 1.

Hilfe, ich brauche dringend die Anleitung zum ersten Bundesliga Manager. Zahle 20 DM plus Porto und Kopien. Olav Bittroff, Wermuthweg 21, W-1000 Berlin 47, Tel: 030/6045760.

Verkaufe Power-Play 3/90-12/91, außer 9/91 ohne Tips für ca 3 DM pro Stück. Tausche auch gegen Amiga Joker desselben Zeitraums. Tel: 0211/413143 (Stefan).

Postspiel Soccer-Cup sucht noch Mitspieler. Regeln gegen 4 DM bei: C.Hater, Dreufte 6, 4250 Bottrop 2, Tel: 02045/2304 (Carsten oder Michael verlangen)!

Verkaufe NES inclusive 10 Toptitel (Total Recall, Top Gun, Chip n Dales, Quantum Fighter usw.). Tausche auch gegen Mega-Drive-Module! Sonst läppische 610 DM. Selbstabholer bevorzugt. Lüdicke Alexander, Albin-Köbis-Ring 10, O-1260 Strausberg.

Hilfe!! Suche dringend Sonderheft Simulationen. Zahle bis zu 20 DM. Tel: 04271/4919 (Stefan verlangen).

Suche Reparaturanleitung für Amiga, C 64, PC sowie Tips, Ratschläge, Fehlerbeschreibungen,-beseitigungen. Schreibt an: Schmechel Hartmut, Alex.-G'Eritz-Str. 50, O-1273 Petershagen.

Verkaufe AJ 2/90 bis 5/92 sowie Sonderhefte Simulationen und Rollenspiele. Komplettpreis 200 DM plus Versandkosten. Tel: 02166/54261

Verkaufe XCopy Prof.incl.Hardware. Preis zwischen 89 DM und 95 DM. Tel: 06151/371975. Ruft bitte nur zwischen 18.00 und 19.00 Uhr an.

Suche Paßwörter für Gods und billige Originale. Tel: 07045/606, Hansjörg Weisert.

Biete kostenlos Tips und Cheats für alle Systeme, auch für Konsolen (Schwerpunkt Amiga). Einfach anrufen und informieren. Tel: 0208/801485 (Dirk).

Heavy-Bilder/Logos (DIN A4) zum Aufbügeln auf das T-Shirt günstig abzugeben. Liste gegen Rückporto bei: Oliver Hey, Ossenbeck 18, 2840 Diepholz.

Suche Computerkrimskrams aller Art, sammle auch Poster, Briefmarken, Clubkarten, Aufkleber. Schickt es an: Lukas Harder, Mädergutstr. 89, CH-3018 Bern/Schweiz.

Verkaufe wegen Systemwechsel 100% Original Manchester United I und II je 50 DM, Kaiser, Rings of Medusa, Invest, Bundesliga Manager Plus, Hillsfar und It came from the desert je 50 DM. Alles zusammen nur 340 DM. NP hätte alles 450 DM gekostet. Es kommen nur noch Versandkosten dazu! Schreibt an: Sauerbrey A., Igensdorfer Str. 57, 8500 Nürnberg 10.

Na, hat jemand die AJ-Ausgabe 4 und 5/92 verpaßt? Ich habe sie! 10 DM pro Heft (sehr gut erhalten!). Ich verkaufe auch 33 Quartetts zu je 3 DM (komplett 90 DM). Außerdem verkaufe ich auch ein Fußball-LCD-Spiel für 30 DM und Poster von allen Fußballmannschaften außer Bayern und St.Pauli zu je 5 DM. Tel: 07142/62085.

Dringend! Suche die Disk The Duel von Test Drive 2. Zahle 5 DM für Disk, Porto und Verpackung. I. Lauer, Haidsbrook 28, 2000 Wedel, Tel: 04103674

Suche und kaufe neue und gebrauchte Telefonkarten! Angebote bitte an: Dirschel Wolfgang, Postfach 28, Donaustr. 7, 8411 Sinzing.

Achtung! Suche Amiga Joker Hefte 11/89, 12/89 und einige von 1990 und 1991. Preis VB. Und! Suche Originale alt und neu! (auch Tausch möglich!) Angebote unter Tel: 09572/9607 (Hubert verlangen). H.Stengel, Goethestr. 4, 8622 Burgkunstadt.

Verkaufe Nintendo Telespiel incl. 3 Spiele komplett für 190 DM, NP 450 DM. Schreibt an: Müller Jörg, Pl.d.Solidarität 2, 0-2343 Ginst/Rg.

Wir bieten ständig die neusten Cheats und Codewörter (2 DM) sowie Pläne und Komplettlösungen (4 DM), plus frank. Rückumschlag. Schreibt an: ACC, Franz-Holl-Str. 2, 6123 Bad König. P.S. habt Ihr Fred Fish Disks, dann schickt sie uns, wenn wir sie gebrauchen können, gibt es ein Honorar! (Laßt Euch überraschen)!

Wichtig! Suche dringend einen Tip, wie man bei dem Top Shot Gladiators die fliegenden Pfeile im Level 5 besiegen kann? Schreibt bitte an: Uhl Mathias, Gert-W.-Schulze-Str. 01, 6530 Bingen-Büdesheim.

KONTAKTE

Suche Mitglieder für Computerclub zwecks Neugründung! Voraussichtliche Schwerpunkte: Programm- und Erfahrungstausch! Interesse? Dann schreib an Hans-Joachim Hof, Grünewaldstr. 1, 7080 Aalen 1

Suche zuverlässigen Tauschpartner für A500. Bin fast immer mega-aktuell. Du auch? Dann schicke mir bitte sogleich Deine Disk oder Liste, Du bekommst dann meine dafür (100%)! Holm Göhler, Ernst-Grube-Str. 5, O — 9200 Freiberg

Suche Tauschpartner/in für Amiga 500/1MB. Ich habe neue Soft: Monkey 2, Agony, Elvira 2. Ich erwarte von meinem Partner natürlich auch neue Soft! Schreibt m. Liste an Matthias Nestler, August-Bebel-Str. 31, O — 9309 Königswalde

Suche Tauschpartner/in. Biete einiges an Games und Programmen! Nicht nur für einmal! Suche auch defekte Hardware aller Art! Welches Girl hat Lust, mir, 17jährig und Jungfrau, zu schreiben, zwecks Brieffreundschaft! Mit Foto! Du solltest auch an die 16-18 sein. Adrian Brysch, Fontainestr. 29, 4840 Rheda-Wiedenbrück

Amiga-Freaks gesucht für Elite Trading, Gamez, demoz, discmags and a letter for a reply. Only elite and remember no lamerz! Write to Dad of Quadriga at: Quadriga HG, 12 Bishopscourt Way, Wilton, Cork City, Irland. I will also trade international beerz from Australia to the commonwealth of independent states!

Suche Tauschpartner für A500-Games! Habe immer gute Software. Schreibt mit Liste an Patrick Maul, Judengasse 3, 6497 Steinau 7

Suche Tauschpartner für Games. Suche außerdem Briefkontakt m. Amigianern, die ein Action Replay besitzen, zwecks Erfahrungsaustausch. Suche auch Kontakte zu Computerclubs. Bin an Games, Utilities und Demos interessiert. Sascha Völker, Goethestr. 4, O — 5807 Ohrdruf

Suche Tauschpartner für Amigasoft. Habe immer neueste Software, z.B. Eye of the Beholder 1+2, Sim Ant, Monkey Island 2, Jaguar, Populous 2. Schreibt an Nils Müller, Setzerweg 44, 7212 Forchtenstein. Suche außerdem Filecard und Turbokarte für A500.

Suche dringend Tauschpartner für Amiga-Software. Habe etliches da. Bin 100% zuverlässig! Heiko Zühlke, Händelstr. 15, O — 4270 Hettstedt

Suche Tauschpartner für A500. Keine Anfänger! Bevorzugt im Raum Salzburg! Sendet Listen oder Disks an Armin Fischwenger, Dr.-Gmelin-Str. 74, A — 5020 Salzburg

A2000-Kobolt-Box. 0261-671905, 300-14400bps, V32bis, 24 h, bietet kostenlos alles über Virenschutz, DFÜ, Tools, Fishe, Grafik, Musik, TDP, viele Tips u. Kontakte! Ruft einfach mal an! Tel. 0261/61190

Hilfe! Neueinsteiger sucht dringend neuesten stuff! Schickt Eure Listen mit vernünftigen Preisvorstellungen an Ludger Flohr, An der Bredde 22, 4353 Oer-Erkenschwick

Contacts needed! Wir suchen Tauschpartner für Demos, Pax, usw., alt und neu! Only legal! 040/5274555 (Dennis) - Be fast!

Amiga-Einsteiger sucht umgehend Games und Kontakte. Schreibt an Dimitrios Stathoglu, Spinnerei 36, 7150 Backnang

Suche Kontakte zu Szenen-Groups. Bin GFX-ler und Sounder. Schreibt bitte zahlreich an Sascha Schaban, Poststr. 8, 8037 Olching. PS. Tausche auch Demos!

Suche Tauschpartner/in für PD, Demos und andere Software! Schickt Eure Listen oder Disks an Thomas Scharfy, Hungerbergstr. 43, 7057 Winnenden

Suche Amiga-Tauschpartner! Habe z.B. Fate, Battle Isle, Airborne Ranger, Centurion, Bundesliga Man., Playermanager, usw.. Suche z.B. Soccermaster, B.A.T.; Thomas Dassler, Otto-Rothe-Str. 29, O — 6502 Gera-Lusan/Thüringen

Powerstation is searching for new and cool contacts all over the world! Swapping the latest stuff! Only legal! Marc Heynen, Keldersstr. 1, 5650 Solingen 11

Suche Tauschpartner für Amiga-Demos (only legal)! Schreibt an Stephan Hiller, Walsroder Str. 40, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/353969

We are searching for more members and contacts for our Demo-Group. For joining or contacting to swap the latest demos! Disaster, Carsten Stiebens, Garmischerstr. 17c, 8900 Augsburg! (No disk, no answer! Only demos, only legal stuff!) Be the fastest!

The Eliminator is looking for contacts all over the world! Zwecks Tausch von Demos, Sounds und Erfahrungen! Will Game erstellen. Schreibt an Thomas Hahn, Schloßplatz 5, 5807 Ohrdruf; PS. 100% Antwort! So long!

Dringend! Suche Telefonkarten aus jedem Winkel der Erde. Habe selbst deutsche und 3 italienische zum Tauschen. Stefan Greinert, Wiederitzscherstr. 2a, O — 7101 Seehausen-Leipzig

Hallo! Wer tauscht mit mir Demos aller Art? Schickt mir Eure Liste, Ihr bekommt meine! Lars Räbiger, Scharfenbergerstr. 40a, O — 8030 Dresden

Disasters! Get latest demos from our group, only legal stuff! Thomas Bickert, Peter-Rosegger-Str. 21, 8905 Mering. No disk, no answer!

Suche ehrlichen Tauschpartner für Amiga-Soft! Sollte schon 1-2 Jahre computern! G. Rühlmann, In der Twete 3, 4930 Detmold!

Suche Partner, mit dem ich Spiele tauschen kann. Tel: 0251/615587. Klossek Irek. Suche das Spiel Robocop.

Suche Tauschpartner für Demos, Slideshows, Packs und Disc-Mags! Write to: Daniel Mayr, Greifswalder Str. 10, 4100 Duisburg 29.

Hallo! Suche Tauschpartner für PD, Demos und Musik. Ob alt oder neu. Tausche alles! Schreibt an: Bastian Toorsten, Badallee 10, 2253 Tönning.

Suche Kontakt zu erfahrenen Amiga-Programmierern und Spezies, da ich von der IBM-CAD-Strecke komme. Möchte gern auf den Amiga voll umsteigen. Dazu benötige ich Anwenderdisk und Literatur. Würde mich auf Antwort freuen.

Amiga Neuling sucht zuverlässigen Tauschpartner für Amiga Software. Schreibt bitte an: Marc Linka, Weststr. 176a, 4630 Bochum 6. 100% Antwort.

Zuverlässige PD-Tauschpartner gesucht. Bitte keine Raubkopien anbieten. Ernstgemeinte Zuschriften an: Robert Heindl, Klaisenpfad 10, 6900 Heidelberg 1.

Österreich! Verkaufe neue und ältere Software zu günstigen Preisen. Liste an: Wagner Michael, Herrgottwiesgasse 210, A-8055 Graz/Österreich.

Amiga Club „Der wilden Horde" sucht noch Mitglieder! Monatliche Clubzeitung usw. Fordert einfach Info-Blatt an: Stiehl Jörg, Dieselstr. 105-107, 4150 Krefeld 1.

Suche Tauschpartner für Amiga-Demos (auch Anfänger!). Schickt Eure Listen an: Stefan Ring, Danziger Straße 10, 2855 Beverstedt oder ruft an unter der Tel: 04747/5804.

An alle Amiga Besitzer! Suche Tauschpartner für Amigasoftware! Schickt mir Eure Listen! Rolf Dohms, Schwammenauerstr. 23, 5169 Heimbach 2.

Schweiz: Ich suche zuverlässige Tauschpartner für Games, Demos und PD. Wenn möglich aus der Schweiz! B. Bilang, Zeughausweg 8, CH-3270 Aarberg.

Stop! Neueste Software zu fairen Preisen. Auch Tausch möglich, falls Du interessiert bist, dann schreib doch mal. Liste anfordern bei: H.Emmerich, Lichtstraße 32, 4000 Düsseldorf, Tel: 0211/660204.

Suche Programmierer, Grafiker und Musiker für Spielprojekte (Handelssimulation, Rollenspiele, Strategiespiele). Demos. Schreibt an: Stefan Miefert, Boelckeweg 12, 4500 Osnabrück oder Tel: 0541/17981, zwischen 17.00 und 20.00 Uhr.

Amigaclub sucht neue Mitglieder. Ihr solltet im Kreis Kassel wohnen. Wir nehmen Personen zwischen 9 und 18 Jahren auf. Wir bieten eine Clubzeitschrift an und jeden zweiten Monat eine Clubdisk. Informationen bei: Christian Ochs, Krähhahnstr. 19, 3500 Kassel.

Super Mailbox im Kohlenpott. 2 PD Serien: FF und KS immer neu! Sucht noch Amiga Freunde, Gosny Thorsten, Bremersfeld 50, 4200 Oberhausen 1.

Suche zuverlässige Tauschpartner aus aller Welt für Amiga 500. Schickt Listen an: Bernhard Weber, Plattach 6, A-6094 Grinzens/Österreich.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amigasoft. Habe immer neueste Soft. Bitte meldet Euch unter J.Beyer, Hilbringerstr. 48, 6640 Merzig 8.

Suche 100% zuverlässigen Tauschpartner für meine Software. Schreibt an: Sebastian Klee, Rämenstraße 9, 5230 Sömmerda.

Yo! We search cool Coders, Musicians, contacts and friendships. To be the Best, trade with the Best! Swap-the new power Generation! Contact us! Call now:04171/72978, Thomas Meyer.

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Muß 100% zuverlässig sein. Schickt Eure Listen an: Jascha Derr, Moritzstraße 13, 6200 Wiesbaden.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga! Habe immer neueste Soft! Sascha Schreier, Schillerstr. 38, 6909 Walldorf, Tel: 06227/62843, erst ab 14.00 Uhr.

Wahnsinn! 2.800 Cheats, 80 Angebote, Clubzeitung, Gratisinfo. Robotronic sucht Mitglieder aus Deutschland und der Schweiz! 24 Stunden. Call 09181/7204. All Systems!

Top Programmierer gesucht! Top Kenntnisse in 68000 Assembler-Bedienung zwecks Entwicklung professioneller Spiele! Schreibt an: Barki Bechin, Bergstraße 218, 4370 Marl.

Suche Tauschpartner für Amiga. Ich habe Patrizier, 1869, Lotus 3, Dune, Lure of the Temptress, Ishar, usw. Schickt Eure Listen an: Jörg Burmeister, Melanchthonstr. 29, 2300 Kiel 1.

Battle Isle! Suche Leute aus dem 200er PLZ-Gebiet, die Bock auf Battle Isle haben. Call 04101/34988.

Zur Gründung eines Werbe-Teams im Spezialbereich Computer/DFÜ, suche ich passende Partner, auch nebenberuflich. Kenntnisse als Grafiker, Zeichner oder Texter sind erforderlich. Kundenpotential vorhanden. Tel: 0211/704371.

Sucht Ihr die neueste Amigasoft? Fordert eine aktuelle Liste an. Schreibt an: Thomas Klein, PO BOX 353926, 2090 Winsen/Luhe.

Alle die sich für Rollenadventure, Strategie oder Handelsspiele interessieren und Erfahrungen tauschen wollen, können mir schreiben. Außerdem suche ich alle möglichen Ideen für Postspiele. 100% Antwort. Schreibt an: Gregor Lipinski, Gaesdonckerstr. 220, 4180 Goch.

Mitglieder für den Amiga-MC-Club gesucht! Super Service. Regelmäßige Clubzeitung, Demos, PD-Software usw. Interesse? Nähere Infos gegen 1 DM Rückporto bei: Carmelo Barba, Provinzialstr. 76, 4600 Dortmund 72.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Games. Habe nur super Spiele! Schreibt bitte mit Liste an: Dennis Dierker, Mindener Str. 340, 4500 Osnabrück

ist Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!! Außerdem bitten wir alle Einsender um etwas Geduld — mit Wartezeiten von zwei bis drei Monaten muß gerechnet werden!

KLEINANZEIGEN COUPON AMIGA JOKER

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- ◯ Biete Hardware
- ◯ Biete Software
- ◯ Tausch
- ◯ Suche Hardware
- ◯ Suche Software
- ◯ Kontakte
- ◯ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Das CD-I

Der neue Multimedia-König? Nachdem Commodore mit dem CDTV praktisch gescheitert ist, versucht nun der Elektronik-Gigant Philips, ein weiteres Multimedia-System am Markt zu etablieren. Der ersehnte Silberstreif am Horizont oder doch wieder nur Blech-Spielzeug?

Es ist ein offenes Geheimnis, daß der kaum noch meßbare Verkaufserfolg von Commodores „Wundermaschine" in erster Linie auf dem fehlenden Software-Support beruht. Wer besorgt sich schon für teures Geld ein Gerät, auf dem er dann überwiegend sinnlose Diashows, kindische Malbücher und eine Handvoll in Ehren ergrauter Amiga-Umsetzungen laufen lassen kann? Antwort: Nach den Ergebnissen unserer Leserbefragung besitzt gerade mal ein schlappes Prozent aller Joker-Leser ein CDTV…

Damit sie nicht dieselbe Pleite erleben, haben sich hier über 200 Hersteller aus verschiedenen Branchen (unter anderem Sony, Bertelsmann, Time Warner, Polygram) zusammengeschlossen und einen weltweit gültigen Standard vereinbart, der auf den eher nichtssagenden Namen „Compact Disc-Interactive" oder kurz CD-I hört. Deshalb stehen uns demnächst auch noch eigene CD-I-Geräte von Sony, Tandy oder JVC sowie allerlei Programme diverser Anbieter ins Haus — aber jetzt erstmal zu den real existierenden Silber-Triebwerken von Philips:

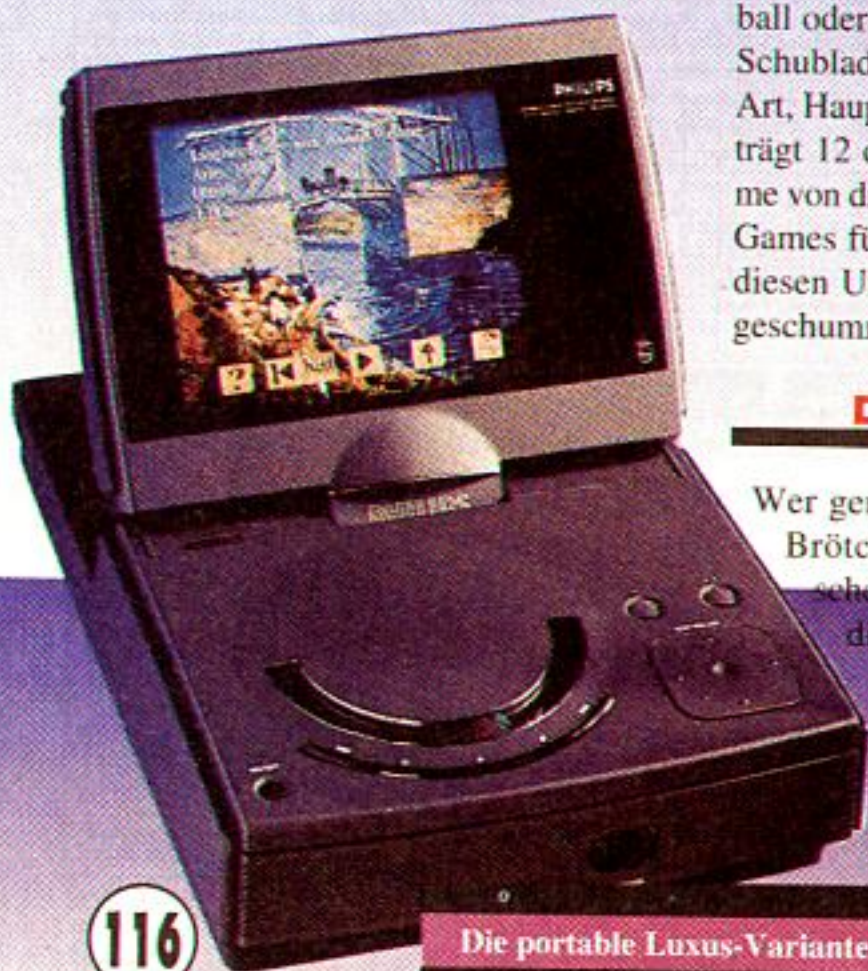
Die Hardware

Das Einstiegsmodell CDI 220 kostet rund 1.498,- DM und besteht praktisch nur aus dem Grundgerät (plus Fernbedienung), das an einen Fernseher oder Computermonitor angeschlossen werden muß. Die nächstteurere Stufe heißt CDI 360 und ist ein Portable mit eingebautem 15 cm-Farbbildschirm, was unterm Strich etwa 3.998,- DM macht. Darüberhinaus soll noch eine professionelle 600er-Serie kommen, bei der die Gerätepreise zwischen 5.900,- und 7.400,- DM liegen werden. Beim Basismodell CDI 220 werkeln vier 68070-Prozessoren mit 20 MHz-Taktfrequenz vor sich hin, die von einem kleinen 68000-Brüderchen mit 16 MHz unterstützt werden. Der normale Hauptspeicher hat 4MB RAM, dazu kommen 1MB CPU-RAM und noch mal 1MB sogenanntes VRAM, das durch seinen Akku-Puffer auch zum Abspeichern von Spielständen geeignet ist. An der Gehäuserückseite befinden sich verschiedenste Anschlußbuchsen für die Verbindung mit der großen weiten Welt der Unterhaltungselektronik — vom Videorekorder bis zur Stereoanlage (Euro-AV mit RGB, Y/C für Super VHS, CD-I-Bus usw.). Auf der Fernbedienung thront ein Mini-Joystick, außerdem kann man Maus, Trackball oder Keyboard anstöpseln. Die CD-Schublade schluckt Silberscheiben aller Art, Hauptsache, deren Durchmesser beträgt 12 cm. Eine bedauerliche Ausnahme von dieser Regel bilden die CD ROM-Games für den PC, die leider nicht über diesen Umweg auf den Amiga-Monitor geschummelt werden können.

Die Software

Wer gerne mit dem Rolls Royce zum Brötchenholen fährt, spielt wahrscheinlich auch seine normalen Audio-CDs auf dieser Kiste ab. Die speziell für sie geschaffenen „CD-I Ready"-Silberlinge bieten über den Krach hinaus noch zusätzliche Bild- und Textinformationen an, beispielsweise Foto und Biographie der Interpreten, Songtexte oder Videoclips. Bislang tendiert das Angebot allerdings stark in die Richtung Pavarotti-Mozart-Armstrong, aber wer weiß, vielleicht ist man in ein paar Jährchen schon bei den Beatles angelangt?

Die Fotografen unter Euch kennen wahrscheinlich bereits die neuen Foto-CDs, die sich ebenfalls mit diesem Gerät betrachten lassen. Für die Gelegenheitsknipser: Man bringt seinen Film ins Fotogeschäft, das für rund eine Mark pro Bild maximal hundert Urlaubserinnerungen auf eine solche Photo-CD preßt, die man dann zuhause am Fernseher bestaunen darf. An der bewegten Variante wird dagegen noch gearbeitet — ja genau, die Rede ist von Spielfilmen auf CD! Weil die Produkte aus Hollywood enorm viel Speicherplatz fressen, passen sie bloß in komprimierter Form auf die kleinen Scheibchen, was wiederum einen extra Decoder nötig macht, der etwa 500,- DM kosten soll. Aber von da an wird nur noch gespart, denn die Digi-Streifen sollen mit maximal 50,- DM zu Buche schlagen. Immer vorausgesetzt, sie kommen auch wirklich…

Lediglich der Vollständigkeit halber seien auch noch so hochinteressante Programme wie digitale Diashows von Kunstausstellungen und Museen, die sattsam bekannten Malbücher für Kleinkin-

Die portable Luxus-Variante: CDi 360

der oder „Wetter-Simulationen" erwähnt. Da kulturelle Highlights dieser Art ja schon den Ruf des CDTV gründlich ruiniert haben, kann man nur hoffen, daß sich die Geschichte am CD-I nicht wiederholt.

Die Spiele

Für einen Zocker (und eine Zocker-Zeitschrift) ist das natürlich das mit Abstand wichtigste Thema, weshalb wir in der nächsten Ausgabe auch etwas ausführlicher darauf eingehen wollen, als das hier und heute möglich ist. Daß wir Euch jetzt noch nichts Konkretes präsentieren können, liegt einfach daran, daß all die irrsinnig tollen Spielehämmer erst angekündigt sind. Brettspiel-Umsetzungen wie „Scotland Yard" von Ravensburger, „Super Mario Brothers", „Donkey Kong" und „Legend of Zelda" — lauter schöne Games, aber keines davon ist fertig. Das meiste von dem, was bereits fertig ist, hat dagegen den Nachteil, daß es aus Alters- oder Qualitätsgründen eigentlich keinen Menschen interessiert. Das neunundneunzigste Backgammon, den hundertsten Flipper und das gute alte „Vier gewinnt" braucht heute niemand mehr, und „Tetris", „Defender of the Crown" oder „Sargon Chess" kennen wir ja auch schon irgendwoher. Einzig die Golf-Simulation „Palm Springs Open" macht einen vielversprechenden Eindruck, aber wie gesagt, in vier Wochen erfahrt Ihr's dann genauer.

Das Fazit

Vom technischen Potential her scheint das CD-I alles in allem zwar mehr Entwicklungsmöglichkeiten zu besitzen als das CDTV, trotzdem hängen seine Zukunfts-Chancen überwiegend (sprich etwa zu 99 Prozent...) vom kommenden oder nicht kommenden Software-Support ab. Tja, und wie der aussehen wird, muß sich erst noch rausstellen — aber wir bleiben selbstverständlich am Ball! (pb)

Technische Daten für das Philips CDI 220

Prozessor:
- 4 x 68070 mit 20 MHz
- 1 x 68000 mit MHz

Arbeitsspeicher:
- 4 MB RAM
- 1 MB CPU-RAM
- 1 MB VRAM

Auflösung:
- PAL 384 x 280 Punkte
- 768 x 280 Punkte
- 768 x 560 Punkte
- NTSC 360 x 240 Punkte
- 720 x 240 Punkte
- 720 x 480 Punkte

Farben:
- 16,7 Mio.

CD-Kapazität:
- 650 MByte für 7000 Bilder in Fotqualität
- 72 Minuten bewegtes Vollbild
- 1 Stunde Super HiFi-Sound
- 16 Stunden Mono-Sound
- 250000 Textseiten

Anschlüsse:
- Scart
- FBAS-Video (SuperVHS)
- Audio
- CD-I-Bus
- Maus (opt.)
- Trackball (opt.)

Preis:
- ca. 1498,- DM

Das CDi 220

USER CLUB

VIRUSCOPE 2

Neue Medizin für verschnupfte „Freundinnen"

Hat sich ein Mensch eine Virus-Infektion eingefangen, wird meist die chemische Keule ausgepackt — am Computer hilft nur der digitale Hammer, um den kleinen Plagegeistern beizukommen…

Weil die Biester in beiden Fällen ständig ihre Gestalt verändern, verliert selbst die beste Schutzimpfung nach gewisser Zeit ihre Wirkung. Aber während man bei einer tropfenden Nase auch auf Kamillentee ausweichen kann, kommt man am Amiga nicht an starken Antibiotika vorbei.

Das Killer-Menü

Und tatsächlich bietet Maxons Neuauflage des bewährten Virenkillers für seinen stolzen Preis so ziemlich alles, was man beim derzeitigen Stand der Technik erwarten kann:

Mit Hilfe vieler übersichtlicher Menüs lassen sich Festplatte, Disketten und jeder Winkel des Arbeitsspeichers auf alle momentan bekannten Arten von Bootblock-, Link-, Programm- und Diskvalidator-Viren hin überprüfen. Verdächtige Byte-Ansammlungen präsentiert das Programm dem User wahlweise in ASCII, Assembler-Code oder hexadezimaler Schreibweise, die anschließende Analyse bringt dann meist auch die Personalien des ertappten Übeltäters ans Bildschirmlicht. Doch gerade bei Spielen führt die nachfolgende Virenkill-Operation leider oft zum Tod des Patienten, vorbeugen ist hier also eindeutig besser als heilen. Für diesen Zweck enthält Viruscope 2 eine „Antivirus-Kontrolle", die man auch auf Disk installieren kann, um damit z.B. seine gespeicherten Spielstände zu schützen.

Abgerundet wird der positive Eindruck durch das deutsche Handbuch, das die Einzelheiten des Kampfs gegen das organisierte Virentum haarklein erklärt. Alles in allem bestimmt keine Fehlinvestition! (rf)

Viruscope 2

Vielseitiges und benutzerfreundliches Antiviren-Programm.

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Maxon

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	KOMPLETT	

VIDEO & CD ARCHIV

Ordnung muß sein?

Redakteure sind von Natur aus zwar eher Spezialisten für Chaos und Unordnung, doch im Falle höherer Chef-Gewalt gibt der Klügere natürlich nach — und erkundet die verborgenen Reize eines Archivierungs-Programms.

Dabei stellt er zunächst einmal fest, daß die 60seitige deutsche Anleitung völlig recht hat mit ihrem Hinweis, fast kein Programm auf dieser Welt arbeite absolut fehlerlos. Unser Testmuster wollte nämlich partout nicht von alleine laufen, sondern mußte erst mit der Workbench angekurbelt werden. Von diesen Startschwierigkeiten abgesehen, präsentierte sich das Data Becker-Tool jedoch von der nützlichen Seite:

Je nachdem, ob man Schallplatten, CDs, Musik- oder Videokassetten archivieren will, erscheint auf dem Screen eine andere Eingabemaske für Titel, Länge, Interpreten etc. Die Bedienung ist problemlos und erfolgt wahlweise über Maus und Pulldown-Menüs oder durch Tastaturkommandos. Die eingegebenen Texte lassen sich linksbündig, rechtsbündig oder zentriert ausrichten, die Farbpalette ist jederzeit abänderbar, es gibt eine komfortable Suchfunktion und die Möglichkeit, häufig verwendete Standardformulierungen auf die Funktionstasten zu legen. Ein Austausch der verschiedenen Listen (z.B. CDs — Musikkassetten) ist ebenfalls ohne weiteres möglich, und selbstverständlich kann man das Ergebnis seiner Mühen auch zu Papier bzw. Etikett bringen.

Daß Grafik und Sound unter aller Kanone sind, wollen wir dem Programm in Anbetracht seines Einsatzzwecks mal großmütig verzeihen — im großen und ganzen sind die geforderten 30 Märker hier ordentlich angelegt. (rf)

Übersichtlich ist es ja…

Video & CD Archiv

Vielfältig nutzbares und komfortables Archivierungs-Programm.

Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Data Becker

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	KOMPLETT	

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefon 08142/8273
Telefax 08142/54654

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. 1MB	65,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	119,90
ADVENTURE COLLECTION DT. ANL. 1MB	65,90
AH 37 H THUNDERHAWK DT.	69,90
AIRBUS 320 DT. 1 MB	95,90
AIR SUPPORT DT. ANL.	59,90
AMBERSTAR 1 MB KOMPL. DT.	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. VERSION	109,90
AMOS COMPILER	69,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.	59,90
AQUATIC GAMES DT. ANL. *	65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.	59,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD D. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
AV88 HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB	79,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERSION 1MB	75,90
BATTLEISLE DT. ANL.	65,90
BATTLEISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
B. C. KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	65,90
BIRDS OF PREY DT. 1MB	75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	59,90
BUCK ROGERS 2 MATRIX CUBED 1 MB *	75,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO. KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA PROFESSIONELL LIMITED ED. 1 MB	85,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.	59,90
CAESAR	65,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. ANL.	65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL.	39,90
CASTLES OF DR. BRAIN KOMPL. DT. 1 MB	69,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	65,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	59,90
CIVILISATION 1 MB DT. VERSION	79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE, 688 ATTACK SUB, F15 STRIKE EAGLE 2	69,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
COOL WORLD DT. ANL.	59,90
CONQUESTATOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	59,90
CREEPERS DT. ANL. *	69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	69,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGE	
DIE SCHICKSALSKLINGE 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMP. DT. 1MB	69,90
DOODLEBUG DT. ANL.	65,90
DOMINIUM DT. ANL.	69,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINATOR 2, WWF WRESTLING, SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DUNGEONMASTER & CHAOS STRIKES BACK 1MB	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	69,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
F 14 / 18 DT. ANL. 1 MB *	69,90
FACE OF ICEHOCKEY DT.	65,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGA LO MANIA/WONDERLAND DT. ANL.	79,90
FATE - GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIGHTER DUEL PRO 1 MB	59,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. 1 MB *	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
GODS DT.	65,90
GOLF MICROPROSE DT. 1 MB	75,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	84,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4	45,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	45,90
HEAD TO HEAD F 15 ST. FIGHTER & MIG 29 SUP.	85,90
HEIMDALL DT. VERSION 1 MB	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT. 1 MB	79,90
HOOK DT. ANL.	65,90
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	65,90
ISHAR DT.	75,90
JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL.	69,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIM POWER DT. ANL.	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KGB DT. ANL. 1 MB *	59,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL. 1 MB	75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEANDER DT.	69,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB*	79,90
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS DOUBLE PACK DT. ANL.	65,90

Amiga

Titel	Preis
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	69,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LIVERPOOL DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LORDS OF THE RINGS DT. 1 MB	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOTUS 3 - THE FINAL CHALLANGE- DT. ANL.	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB ANL. DT.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV 1 MB KOMPL. DT.	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	75,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	65,90
MEGATRAVELLER 2 1 MB	75,90
MIGHT & MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB	78,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	65,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1 MB	65,90
NOVA 9 1 MB	59,90
PANZERBATTLES 1 MB	59,90
PARASOL STARS DT. ANL.	65,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF COURSE DISK DT. ANL.	39,90
PGA TOUR GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	59,90
PIRATES DT.	65,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL.	39,90
POPULOUS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1 MB	85,90
POPULOUS 2 SCENERY - CHALLENGE - DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB *	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPIL. INCL. MEGA TWINS/ ROBOCOD-JAMES POND 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RED ZONE DT. ANL.	59,90
RISKY WOODS DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL. *	75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB	65,90
SCENARIO -THEATRE OF WAR - KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	69,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	65,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL.	65,90
SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY / POPULOUS PACK	74,90
SIM EARTH DT. * 1 MB	75,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION KOMPL. DT.	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ SPACE MAX/BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. *	59,90
STRIKE FLEET DT.	59,90
SWORD OF HONOUR	56,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS 1MB DT. ANL.	69,90
TEARAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	59,90
TRACON 2 1 MB	85,90
TRADERS DT.	65,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1 MB	75,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
UGH ! DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
UTOPIA DT. 1 MB	69,90
UTOPIA - NEW WORLDS DT. ANL.	39,90
VIKING FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	65,90
VROOM DT. ANL.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WARLORDS	65,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1 MB	75,90
WETTEN DAS.....?	47,90
WING COMMANDER 1 DT. ANL. 1 MB *	79,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - 1 MB *	69,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90
WWF 2 EUREPEAN RAMPAGE WRESTLING 1 MB DT. ANL.	59,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90
ZOOL DT. ANL.	59,90
ZYCONIX DT. ANL.*	59,90

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. /VIDEO	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
4 WHEEL COMPILATION	34,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMNIOS	29,90
APYDIA DT. ANLEITUNG	29,90
ARKANOID 2 REV. OF DOH	24,90
AUSTERLITZ	24,90
AWESOME 1 MB	29,90
BARBARIAN 2 PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BLOODWYCH	29,90
BLUE MAX ACES OF... 1 MB	39,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CELICA GT 4 RALLEY	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/JAMES POND/GHOULS 'N' GHOSTS...	34,90
CHASE H. Q.	19,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA - 1 MB	29,90
COMBO RACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
DAILY TOMPSON OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE INFOCOM	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
ELVIRA 1 - ARCADE GAME	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. HANDBUCH	49,90
FULL METAL PLANETE	29,90
GAUNTLET 3	29,90
GHENGIS KHAN 1 MB	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMER SPIELE	29,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL. 1 MB OHNE VERPACKUNG	29,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANLEITUNG	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDY HEAT	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAUS GOLF 1 MB	29,90
JAHANGER KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND UNDERWATERAGENT	29,90
JUPITERS MASTER DRIVE	29,90
KARATE ACES COMPILATION INCL. DOUBLE DRAGON 1 & 2, LAST NINJA 2	34,90
KHALAAN KOMPL. DT.	29,90
KICK OFF INCL. EXTRA TIME	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB	29,90
KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	49,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI - SIERRA-	39,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MAGNUM COMPILATION INCL. RVF HONDA, PRO TENNIS TOUR, ORIENTAL GAMES ETC.	34,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK COMPILATION INCL. TURRICAN 2/ NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	34,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT.	29,90
MEGA TWINS	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1 MB	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	24,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ORK	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	29,90
PACMANIA	29,90
PANG	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	29,90
PEGASUS	29,90
PICTIONARY	29,90
PLOTTING	29,90
POPOLUS DT.	29,90
POPOLUS DATA DISK DT.	16,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
PUZZNIK	29,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERSION 1 MB	39,90
RAMBO 3	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
RODEO GAMES	29,90
ROLLING RONNY	24,90
R- TYPE	24,90
R- TYPE 2	19,90
SCRAMBLE SPIRITS	29,90
SHADOWLANDS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	39,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	49,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER SOCCER	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRBORN RANGER	34,90
SWITCHBLADE 2	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TESTDRIVE 2 THE DUELL	29,90
TIE BREAK TENNIS	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
UNREAL 1 MB	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNTOUCHABLES	29,90
VIKING CHILD	24,90
WATERLOO	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB	39,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WISHBRINGER	29,90
WOLFPACK DT. ANL. 1 MB	34,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
ZAK MC CRACKEN	29,90
ZORK 1 - 3	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

Zubehör

Artikel	Preis
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A2000	219,00
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK PRO STAR MINI	34,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
X-COPY TOOLS 5.2 inkl. Hardware	74,90

Diskettenlaufwerke

Artikel	Preis
3,5" FLOPPY extern A500-A2000, abschaltbar, 880 KB, extrem leise, Superslimline 25 mm hoch kompl. anschlußfertig	139,90
5,25" FLOPPY extern A500-A2000, abschaltbar, 40/80 Tracks, komplett anschlussfertig	189,90

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGABIT CHIPS, AKKU-UHR	69,90
1,5 MB SPEICHER INTERN A 500	239,90
1,8 MB MAXI CARD AMIGA 500 INTERN MIT 1,8 MB BESTÜCKT, UHR	279,90
2,0 MB MAXI CARD AMIGA 2000 AUF 8 MB AUFRÜSTBAR	319,90

Leerdisketten

		Preis
3,5"	2DD NoName 10er	9,90
3,5"	2HD NoName 10er	19,90
5,25"	2DD NoName 10er	5,90
5,25"	2HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Mäuse

Artikel	Preis
GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
MAUSMATTE	6,90
REIS-MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90

Sonstiges

Artikel	Preis
BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00 • Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰, Freitag 9.⁰⁰ -17.⁰⁰

STROMAUSFALL

Den letzten Stromausfall haben wir mit einem D&D-Produkt eröffnet, Grund genug, diesmal mit einem weiteren Gygax-Drachenspiel aufzuhören. Aber zunächst gibt's was zu lachen — es wartet ein Perversical der wortwörtlich ausgekochtesten Sorte!

Pizza Krieg

Das schmale Anleitungsheftchen behauptet, daß wir es hier mit einem Brettspiel zu tun hätten — mag sein, aber wenn, dann handelt es sich dabei um das ungewöhnlichste Brett der Joker-Geschichte: eine richtige, echte Pizza! Verständlicherweise wird das leckere Gebäck vom Hersteller nicht mitgeliefert, aber seit den Hero Turtles hat man sowas schließlich eh immer im Haus…

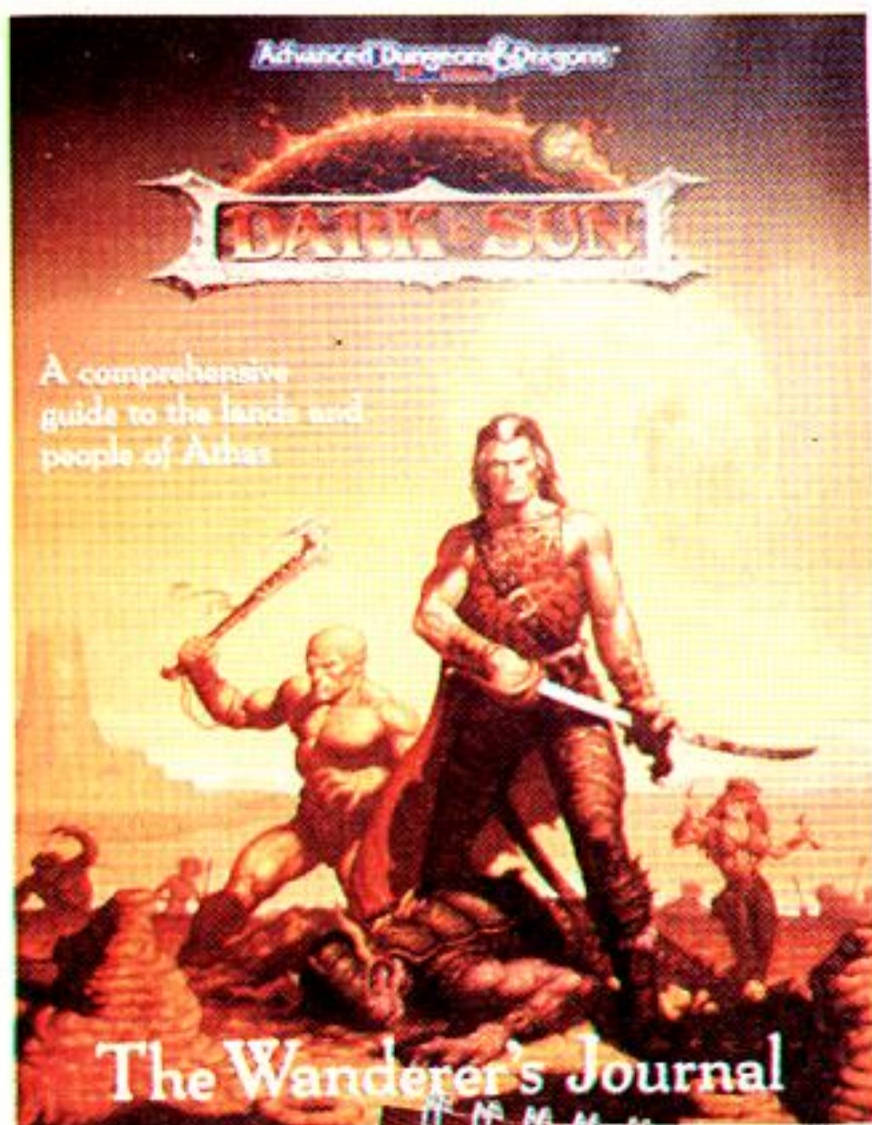
Zunächst zersäge man den Leckerbissen wie eine Torte, und zwar in mindestens soviele Stücke, wie Teilnehmer vorhanden sind. Nun übernimmt jeder Hungerleider eines der „Völker der bekannten Welt" wie z.B. Pepperoni-Imperialisten, Oliven-Bauern oder Paprika-Pazifisten, indem er dem passenden Gemüse mit beherztem Stich einen Zahnstocher ins Herz treibt. Die Spieler verteilen sodann die aufgespießten Zutaten gleichmäßig auf die Pizzaschnitten; pro Territorium und Nase kann jedoch nur eine solche „Armee" mobilisiert werden. Reihum darf jetzt ein jeder seine Streitkräfte ziehen (pro Runde ein Feld) und danach versuchen, das oder die betreffende(n) Gebiet(e) zu erobern. Dazu muß er gegen alle anderen dort heimischen Fremd-Gemüse der Reihe nach würfeln, wobei unterlegene Truppen vom Sieger auf der Stelle vertilgt werden!

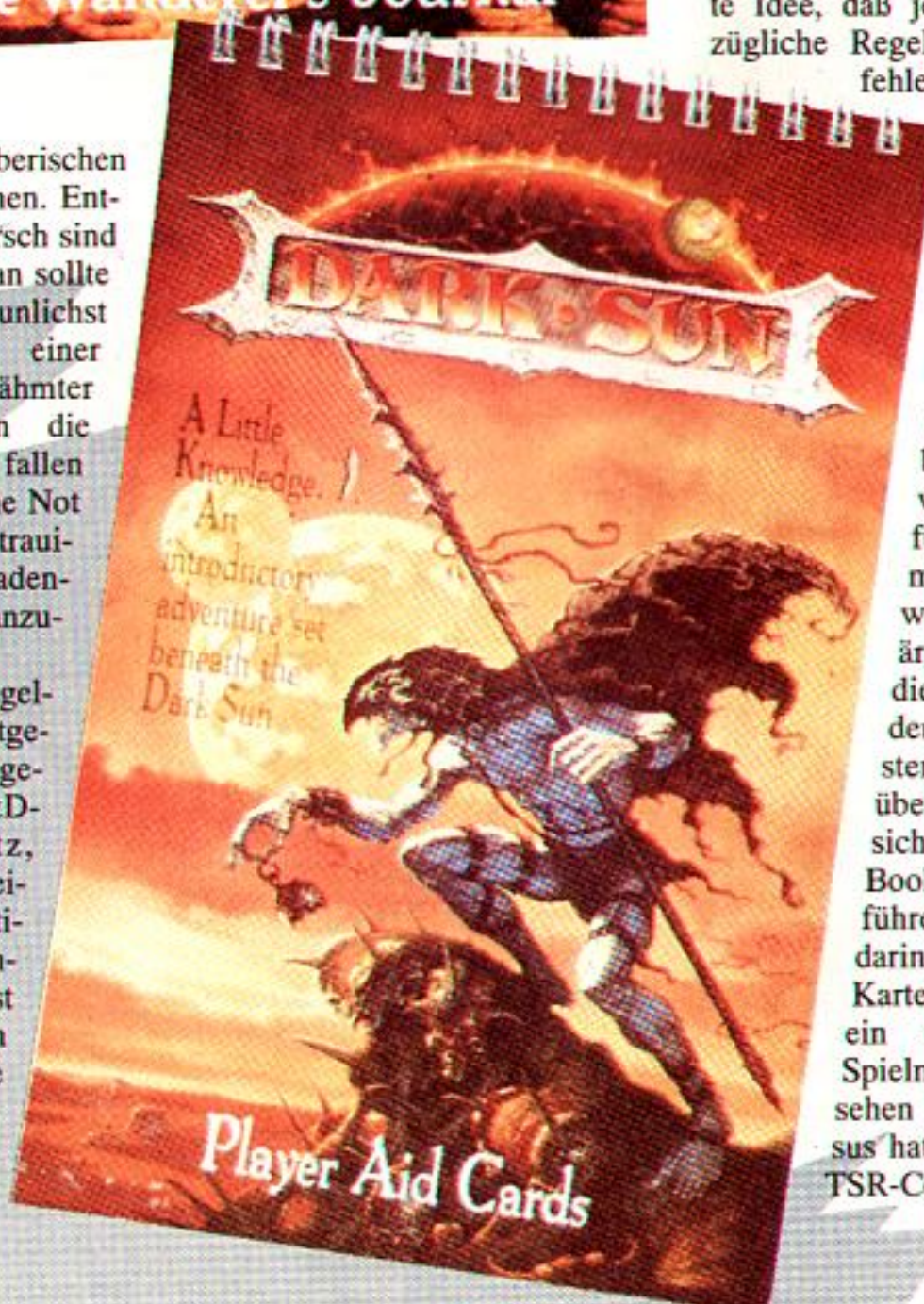
Auch der Rekruten-Nachschub ist geregelt, und wer es irgendwann schafft, als einziger Besatzer eines Pizzateils übrigzubleiben, hat das Territorium im Sack und muß es samt Kruste verspeisen — während die anderen solange ohne ihn weiterspielen dürfen. Tja, und der Imperator des letzten Stückchens gilt schließlich als Gesamtsieger. Käse, Tomatensoße oder Zwiebeln werden übrigens nicht als Streitkräfte anerkannt, da sich mit ihrer Hilfe Wälder, Sümpfe und dergleichen gestalten lassen. Und für nicht so furchtbar verfressene Strategen sind gar erweiterte und langwierigere Regeln dabei, die fast schon das Niveau einer Konfliktsimulation erreichen. Na gut, nicht ganz…

An Material bietet die Packung eher karge Kost (Zahnstocher und einen Würfel), kann jedoch immerhin noch mit einem Rezepte-Heft aufwarten und wird in originalem Pizza-Karton ausgeliefert. Aber das letzte Wort hat sowieso stets der Spielspaß, und der ist hier wahrlich paprikös. Doch der Torten sind genug gewechselt, laßt uns nunmehr Braten sehen!

Dark Sun

Die sonnenverbratene Welt des neuen AD&D Pen and Paper-Szenarios ist freilich kein Aufenthaltsort für jedermann, unterscheidet sie sich in ihren Wesenszügen doch recht deutlich von denen der üblichen heroischen Fantasy. Dazu später mehr, vorerst wären nämlich noch die ordentlichen Englischkenntnisse zu erwähnen, ohne die man hier nicht auskommen wird — aus Gründen der Aktualität (das Teil ist ofenfrisch, darüberhinaus strickt SSI derzeit an einer Computerumsetzung) haben wir in diesem Fall ausnahmsweise weniger auf deutschsprachiges Regelwerk geachtet.

Willkommen also auf dem lebensfeindlichen Wüstenplaneten Athas, der von seinem unbarmherzigen Muttergestirn aufgeheizt und von unablässigen Sandstürmen abgebeizt wird. Laßt Euch allerdings gesagt sein, daß man hierzulande nicht um lächerlichen Ruhm oder nutzlose Ehre kämpft, sondern ums nackte Überleben in den wenigen Oasenstädten, den nomadisierenden Trecks fahrender Händler

oder den räuberischen Wüstenstämmen. Entsprechend harsch sind die Sitten, man sollte es daher tunlichst vermeiden, einer Horde ungezähmter Halblinge in die Hände zu fallen oder sich ohne Not mit den mißtrauischen und gnadenlosen Elfen anzulegen.

In puncto Regelwerk gilt weitgehend das gewohnte AD&D-Grundgesetz, jedoch mit einigen wichtigen Änderungen: Zunächst hat Athas ein paar neue Rassen wie die Half-Giants oder die insektenähnlichen Thri-Kreen hervorgebracht, weiterhin stehen bislang unbekannte Berufe wie Gladiator oder Defiler (eine besonders unangenehme Magiersorte) zur Wahl, und drittens gibt es mit dem sogenannten Charakterbaum eine völlige Neuentwicklung zu bestaunen. Jeder Spieler darf sich nämlich anfänglich vier verschiedene Charaktere auswürfeln, von denen er zu Sitzungsbeginn einen aussucht. Sollte der unterwegs in den Sand beißen, stehen bis zu drei Ersatzkandidaten zur Verfügung, die sogar im Ruhestand begrenzt Erfahrungspunkte hinzugewinnen können. Ja, es ist sogar möglich, im Verlauf der Kampagne ganz bewußt die Pferde zu wechseln!

Daß alle Athasier quasi nebenher auch psionisch begabt sind, ist sicher keine schlechte Idee, daß jedoch diesbezügliche Regeln fast völlig fehlen und stattdessen lapidar auf das Psioniker-Handbuch verwiesen wird, muß als üble Beutelschneiderei gebrandmarkt werden und führt notenmäßig zur Abwertung! Umso ärgerlicher, als die Ausstattung der Box ansonsten durchaus überzeugt, finden sich doch Rule-Book und „Reiseführer" ebenso darin wie hübsches Kartenmaterial und ein umfangreiches Spielmodul. Abgesehen vom PSI-Lapsus hat Gary Gygax' TSR-Company also einmal mehr ganze Arbeit geleistet.

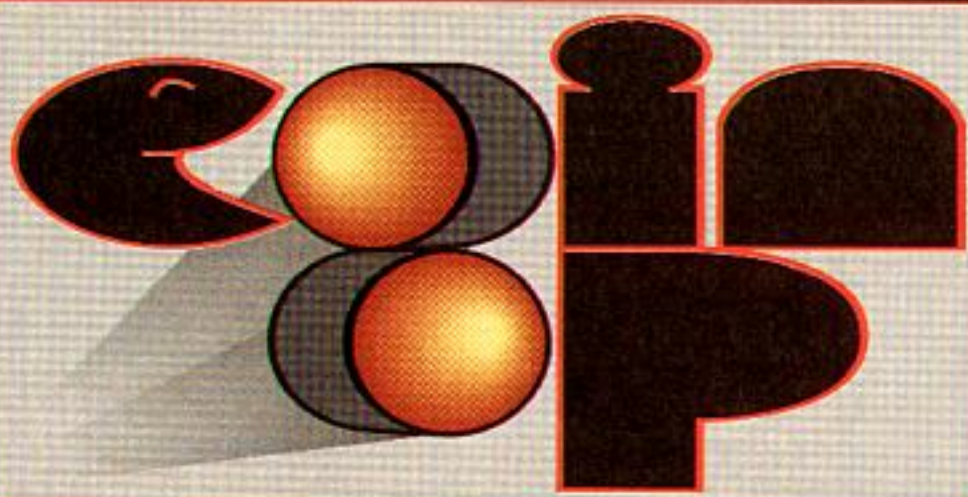
Die leisten auch wir wieder, indem wir unsere beiden Rezensionsexemplare in altgewohnter Weise zur Verlosung freigeben. Ihr solltet uns also erneut zwei Fragen beantworten können, nämlich: Welches Land gilt als Heimat der Pizza? Wie heißt Frank Herberts berühmter Wüstenplanet? Wer's weiß, notiert die Antworten hurtig auf einer Postkarte, und ab damit an:

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Pizza Krieg

Spielmaterial: 43%
Spielregeln: 78%
Spielreiz: 81%
Besonderes: Das erste Brettspiel mit eßbarem Brett!
Schwierigkeit:
Für Anfänger
Preis: ca. 19,— DM
Bezug:
Fantasy Productions
Postfach 1416
4006 Erkrath 1
Tel.: 0211/9 24 22 42

Dark Sun

Spielmaterial: 82%
Spielregeln: 57%
Spielreiz: 79%
Besonderes: Zwei Abenteuermodule sind bereits lieferbar.
Schwierigkeit:
Für Geübte
Preis: ca. 44,— DM
Bezug:
Fantasy Productions
Postfach 1416
4006 Erkrath 1
Tel.: 0211/9 24 22 42

Wenn es draußen stürmt und schneit, steht in der Spielhalle heiße Action stets bereit! Nicht nur, daß der Reim holprig ist, er stimmt auch nicht: Mit gerade mal drei neuen Games wollen uns die trägen Aufsteller derzeit einheizen — und die zocken sich eher lauwarm…

MOTO FRENZY

Am besten hat uns noch Ataris Verschnitt aus „Enduro Racer" und dem hauseigenen PS-Spektakel „Road Riot" gefallen, wenngleich die Spielidee der geländegängigen Motorradhatz kaum der Rede wert ist. Andererseits sieht das Standgerät mit aufmontiertem Rodeo-Bike imposant aus und macht zumindest dann Laune, wenn mehrere Automaten miteinander verkoppelt sind und man gegeneinander fährt. Im Normalfall tritt man allerdings allein gegen die drei Computerfahrer an, wozu zunächst zwischen exotischen Austragungsorten, wie Kenya, Las Vegas oder Norwegen, gewählt wird, dann gibt eine leicht bekleidete Schönheit das Startsignal.

Ein guter Fahrstil allein zählt hier freilich wenig. Sieger kann nur sein, wer mit der Pumpgun Gegner, Zuschauer und das restliche Straßenbeiwerk beharkt! Feine Sache, denn die 3D-Grafik zoomt in einem Höllentempo, so daß oft keine Zeit zum Ausweichen bleibt, also pustet man Straßenblockaden einfach zur Seite. Und selbst wenn sich Brücken oder Felsbrocken als bleiresistent erweisen, sind die ersten paar Runden problemlos innerhalb des Zeitlimits zu meistern, denn die Konkurrenz stellt keine große Herausforderung dar.

Beeindruckender als das simple Gameplay ist die ausgefeilte Technik: Die verschiedenen Landschaften sind bunt, detailliert und abwechslungsreich gestaltet, die Akustik dröhnt gut, und die Steuerung auf dem rüttelnden Hydraulik-Feuerstuhl ist eine Nummer für sich. Statistiker dürfen sich zudem über diverse Tabellen freuen, eine Streckenübersicht fehlt ebenfalls nicht — warum also nicht mal einen kleinen Proberitt wagen?

PUYO PUYO

Sega, normalerweise Spezialist für besonders aufwendige Arcade-Maschinen, läßt es beim neuesten Streich vergleichsweise ruhig angehen: Hier regnen in bester „Tetris"-Tradition mal wieder Steinchen vom Himmel. Obwohl, eigentlich sind's gar keine Steinchen (und auch keine „Columns"-Diamanten), sondern vielmehr kleine Pelztiere, die nur paarweise anzutreffen sind. Die Pärchen gilt es nun so zu drehen, daß Formationen aus mindestens vier identischen Kuschlern entstehen. Ob sie dabei diagonal, vertikal oder quadratisch liegen, spielt keine Rolle. Wichtig ist, daß das „Mehrtett" vom Screen verschwindet, damit die aufliegenden Viecher nachrutschen und Platz für neue Stapeleien entsteht.

Als nützlich erweist sich dabei die Anzeige, welches Paar als nächstes ansteht; weniger nützlich sind durchsichtige Fieslinge, die von Zeit zu Zeit (aber dann oft gleich im Dutzend) herabfallen, da sie sich anschließend kaum noch wegstapeln lassen. Wie immer ist das Spiel vorbei, sobald der Screen komplett gefüllt ist. Das Ganze spielt sich ganz nett, vor allem, wenn zwei Tiefstapler gleichzeitig antreten, doch unter Originalität versteht man nun wirklich was anderes. Auch ist man von Segas Hardwareingenieuren schonmal besser verwöhnt worden, denn die Grafik läßt sich gerade noch als zweckmäßig bezeichnen, und die Musikbegleitung ist eine Freude für jeden Ohropax-Hersteller…

HEATED BARREL

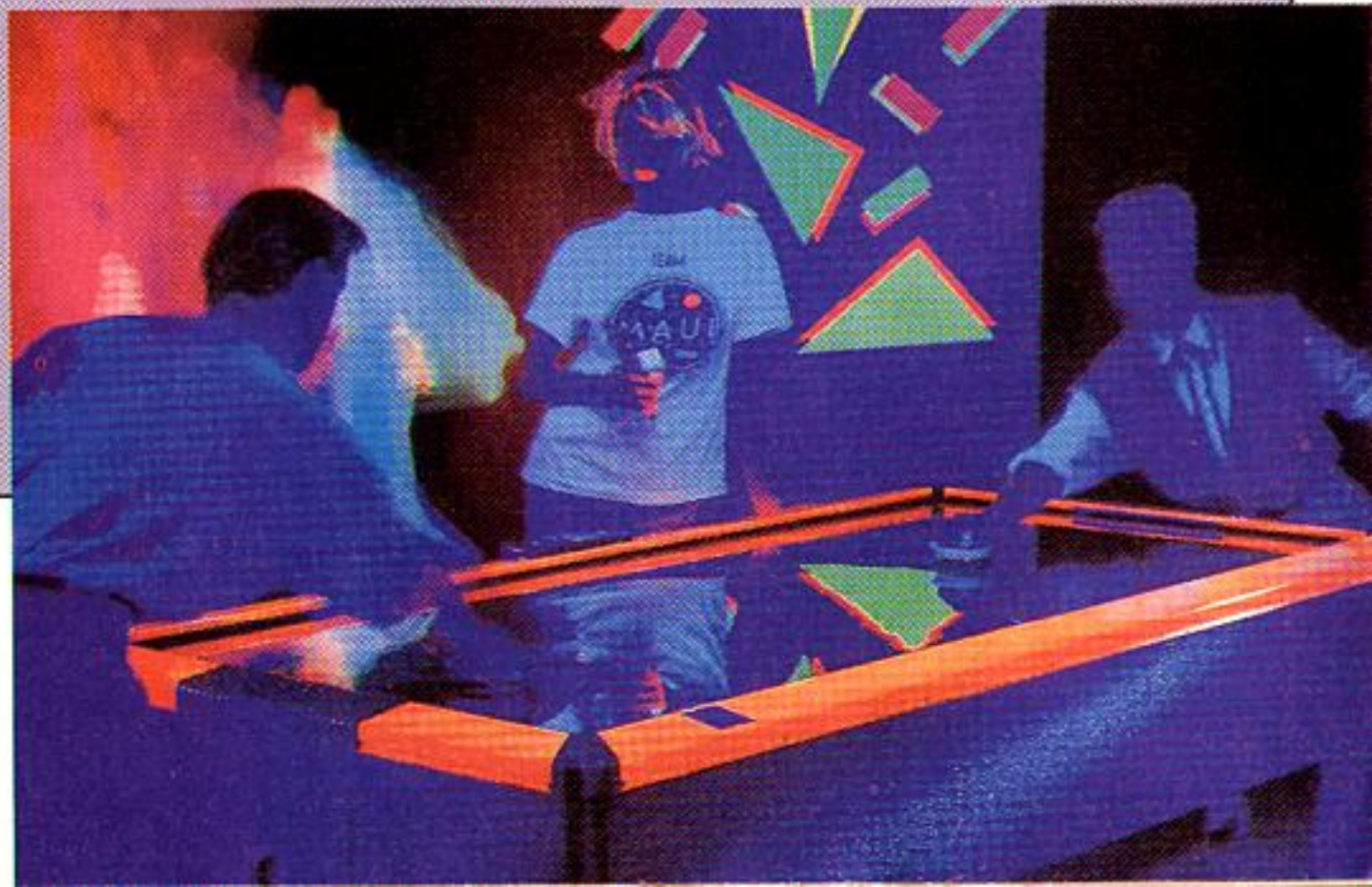
Endlich mal wieder ein Superlativ: Was die Tad Corporation hier zusammengepfriemelt hat, ist die wohl fadeste Ballerei seit „Space Invaders"! Alleine oder zu zweit läuft man als Cowboy bzw. Indianer durch eine horizontal scrollende Westernlandschaft und knallt andere Cowboys und Indianer ab, später kommen noch ein paar Mexikaner dazu. Das klingt so übel, wie es sich spielt, denn Extras gibt's praktisch keine, und die wenigen vorhandenen bescheren im Höchstfall Streuschuß oder zusätzliche Smartbombs. Besonders peinlich sind die purzelbaumschlagenden Scharfschützen und amoklaufenden Kälber, die hier als Endgegner fungieren; und zu allem Überfluß ist das Game durchwegs viel zu leicht geraten — zwei, drei Credits und die Sache ist überstanden.

Doch ist es selbst um die paar Mark schade, denn die Comic-Grafik bleibt stets unterdurchschnittlich, und die Soundkulisse klingt auch ziemlich lasch. Selbst die Steuerung haben die Programmierer nicht richtig hingekriegt; man kann entweder laufen oder ballern, nicht aber beides gleichzeitig. Das mag ja realistisch sein, Spaß macht's jedenfalls keinen. Tja, die einst so innovativen Automatenhersteller konzentrieren sich anscheinend immer mehr auf den boomenden Konsolenmarkt, während die Spielhallen ihre Rolle als Trendsetter wohl endgültig verloren haben. Kein Wunder, daß sich bildschirmlose Geräte derzeit steigender Beliebtheit erfreuen…

SPORT & FITNESS

Aber bitte, wir sind ja flexibel — werfen wir halt mal einen Blick auf die aktuellen Trends der „Aktiv-Automaten". So kommt Airhockey wieder in Mode, jene aus „Shufflepuck Cafe" bekannte Kreuzung aus Tischtennis und Kicker: An einem Tisch im Billard-Format stehen sich zwei Spieler gegenüber, jeder hält einen kleinen Schläger in der Hand und versucht nun, seinem Gegenüber den Puck ins Tor zu treiben. Je nach Version wird dabei auf Zeit oder Punkte gespielt, und die auf einem Luftpolster schwebende Scheibe garantiert dank ihrer enormen Geschwindigkeit durchschwitzte Klamotten.

Etwas geruhsamer geht's beim Dart zu, das in der elektrifizierten Fassung allmählich salonfähig wird. Hier werden die Pfeile auf Plastikbretter gefeuert, ein Sensor ermittelt den Trefferpunkt, berechnet das Ergebnis und gibt es auf einem Display aus. Da die meisten Automaten neben dem populären „501" weitere Spielvarianten anbieten, ist's auch eine Weile unterhaltend — länger jedenfalls als das derzeitige Angebot an Digital-Entertainern! (rl)

Richy reitet wieder!

JOKER SHOP

Cheat-Disk — Endlich ist sie da, die 3.5"-Scheibe mit hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu hunderten von Games! Die besten Kniffe aus über drei Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimative Lösungshilfe für trickreiche DM 15,—

Nr. 900004
Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht jetzt aber um Klassen besser aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-

Nr. 900005
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 90001
Joker-Shirt — Jetzt in Schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker. aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M, L, und XL.
Für kleidsame DM 24,-

Nr. 900007
Solarrechner-Diskette
Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist!
Ausgerechnet für DM 19,-

Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch" genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro Uhr.

Nr. 90002
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL, XXL.
Schon für modische DM 49,-

Nr.100000
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt`s noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
Für´s Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-

Nr. 200000
Spezialitäten — Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Rollenspiele" und „Adventures" bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast", wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft

Nr. 300000
Horizonterweiterung – Mit dem „PC Joker" wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Ihr habt mich überzeugt! Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer!
Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschnippeln? Auch keine Affaire, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) – und ab damit!
ABER: Bei Vorauskasse sind 5,- DM für´s Porto zu addieren, Nachnahmelieferungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei...

Ich bezahle ◯ per Nachnahme (nur im Inland möglich) ◯ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
◯ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐ 10/91, ☐ 11/91, ☐ 12/91, ☐ 3/92, ☐ 4/92, ☐ 5/92, ☐ 7/92, ☐ 9/92, ☐ 10/92, ☐ 11/92, ☐ 12/92
200000	Sonderheft	☐ Rollenspiele ☐ Adventures ☐ Megablast
300000	PC Joker	☐ 6/91, ☐ 2/92, ☐ 3/92, ☐ 4/92, ☐ 5/92, ☐ 6/92, ☐ 1/93
90001	Joker Shirt	☐ S, ☐ M, ☐ L, ☐ XL
90002	Joker Jogger	☐ M, ☐ L, ☐ XL, ☐ XXL
90003	Joker Watch	☐ weiß, ☐ schwarz
900004	Joker Sammelordner	☐ Stück
900005	Disksticker	☐ Bögen à 8 Stück
900007	Solarrechner-Disk	☐ Stück
500001	Cheat Disk	☐ Stück

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTR.67
8013 HAAR

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT - KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT`S NATÜRLICH AUCH!

INSERENTENVERZEICHNIS

BEZUGSQUELLEN

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
5000 Köln 1
Tel.: 0221/256983

Funny-Software
Stuttgarter Straße 99
7000 Stuttgart-Feuerbach
Tel.: 0711/8568534

Galaxy
Plinganserstraße 26
8000 München 70
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/4301047

Karosoft
Postfach 404
4010 Hilden
Tel.: 02103/42088

Leisuresoft
Robert Bosch Straße 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Royal Soft
Winterstr. 43
4330 Mülheim/Ruhr
Te.: 0208/480050

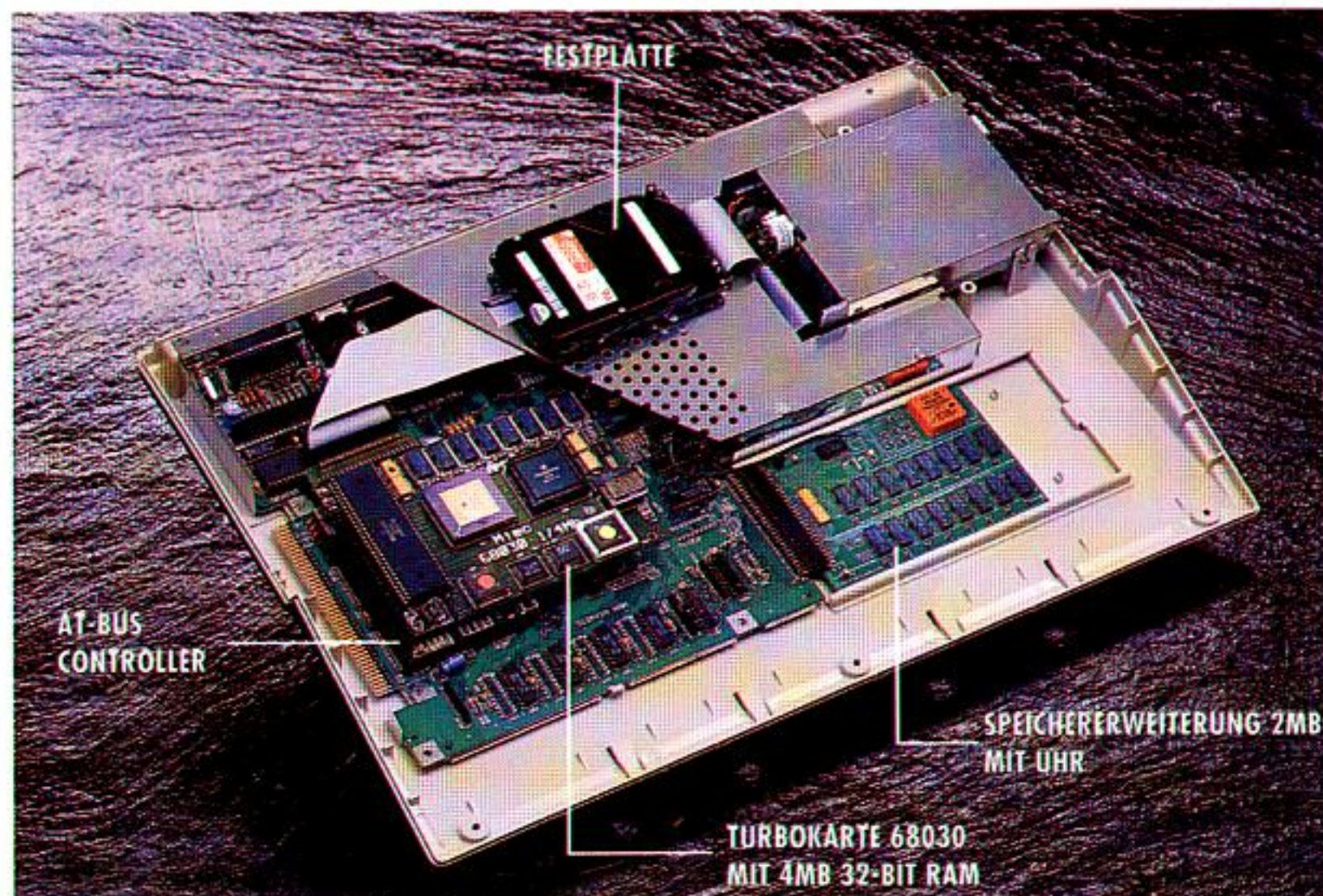
Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

Wie jeder weiß, ist der Februar ein nasser, kalter Bäh-Monat. Deshalb kommt die Februar-Ausgabe unseres trockenen, heißen Jokers ja auch schon Ende Januar heraus — prall gefüllt mit trockenem Humor, heißen Previews, informativen Specials, gewinnträchtigen Preisausschreiben, aktuellen Lösungshilfen und knallharten Tests!

So erwarten wir freispielsweise aus dem digitalen Tierreich die Kampfkröten-Saga **BATTLE TOADS** und das SF-Adventure **FLIES — ATTACK ON EARTH**. Wir werden eine luftige Platzrunde im **TORNADO** drehen und das plattformhaltige Action-Adventure **ENTITY** begutachten. Außerdem planen wir, die ersten **MULTIMEDIA-SPIELE FÜR DAS CD-I** zu testen, das Malwunder **D-PAINT 4 AGA** vorzustellen und im User-Club gleich noch ein Special zum Thema **SCHÖNER DRUCKEN** mitzuliefern. Doch damit nicht genug, mit **BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER** wartet eine brandneue Insider-Kolumne, ebenfalls wartet das **AMIGA-SPIEL DES JAHRES,** Dr.Freak verrät Euch alles über das neue Urheberrecht, und **ALLE NEUEN SPIELESAMMLUNGEN** werden auch gecheckt.

Seid also ab 29. Januar rechtzeitig am Kiosk, dann seid Ihr schlauer. Oder seid jetzt schon schlau und abonniert den AMIGA JOKER — dann erfahrt Ihr nämlich alles eher und preisgünstiger und werdet dafür sogar noch mit einer tollen Prämie belohnt!

DAMIT WIRD DER AMIGA UNGLAUBLICH VIELSEITIG.

MIT DEM NEUEN PRODUKTPROGRAMM VON UDO NEUROTH HARDWARE DESIGN.

Endlich ist es da: das Programm von aufeinander abgestimmten und hochqualitativen Komponenten für Ihren Amiga.

Speichererweiterungen, Turbokarten und Festplatten-Controller, die höchsten Ansprüchen gerecht werden und 100% kompatibel sind. All das läßt sich intern, lötfrei und vor allen Dingen ganz einfach einbauen. Denn all unsere Produkte sind mit einem deutschen Handbuch bzw. einer Einbauanleitung ausgestattet, um Ihnen die Anwendung so einfach wie möglich zu machen.

Alle Komponenten werden in Deutschland hergestellt, bestehen ausschließlich aus den besten Bauteilen und werden von uns einzeln auf Herz und Nieren geprüft.

Beide Turbokarten-Ausführungen (68020 und 68030) bieten beste Performance, Platz für einen Co-Prozessor bis 40 Mhz, ein oder vier MB 32Bit FastRAM und überraschend kleine Maße durch modernste SMD-Technik.

Selbstverständlich sind alle Turbokarten mit einem konfektionierten Schalter abschaltbar.

Unser Speichererweiterungs-Programm für Amiga 500, A500 plus, A600 und A2000 erweitert den Arbeitsspeicher um bis zu 8 MB. Alle Speichererweiterungen sind mit Uhr lieferbar und mit Hilfe eines Jumpers oder eines konfektionierten Schalters abschaltbar.

Der Festplattenkontroller ist von uns für den Einsatz im A500 und A500 plus entwickelt worden und ist aufrüstbar bis zu 8 MB RAM.

Auch hier haben wir durch konsequente Nutzung von SMD-Technik und Verwendung von modernen 2.5" Festplatten ein überraschend kleines Produkt entwickelt, das sich durch einfachen internen Einbau und höchste Qualität auszeichnet. Der Festplattenkontroller ist mit Kickstart 1.2, 1.3, und 2.0 verwendbar und zur Zeit mit Festplatten von 60, 80 oder 120 MB lieferbar. In Zukunft werden auch Platten mit höherer Kapazität erhältlich sein.

Und all das zu fantastischen Preisen, z.B.:

Turbokarte 68020	**ab DM 199,..**
Speichererweiterung 2MB	**ab DM 199,—**
AT-Bus Controller	**ab DM 99,—**

Erhältlich im guten Fachhandel, bei allen SOFT & SOUND Filialen und natürlich direkt bei
Udo Neuroth Hardware Design
Essener Straße 4, 4250 Bottrop
Tel: 02041/20 42 4

Udo Neuroth Hardware Design

Essener Straße 4 • 4250 Bottrop • Tel: 0 20 41/20 42 4 • Fax: 0 20 41/25 7 36

Jetzt zugreifen!

Alle Programme mit deutschen Anleitungen auf Diskette!

AMIGA-PD- & Low-Cost-Software ab DM 6.50

TOP HITS – Spiele, Spaß, Spannung Unterhaltung

- ❒ S01 **Return to Earth** Weltraum-Strategie
- ❒ S02 **Xytronic** Weltraum-Handelsspiel
- ❒ S03 **Imperium Romanum** Strategiespiel
- ❒ S04 **Kampf um Eriador** Strategiespiel für Zwei
- ❒ S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- ❒ S06 **Paccer** lustige Pac-Man-Variante
- ❒ S07 **Drip** lustiges Kletterspiel
- ❒ S08 **Missle Command** Städteverteidigung
- ❒ S09 **China Chall II** Shanghaiähnliches Spiel
- ❒ S10 **Megaball** Super-Breakout-Spiel
- ❒ S11 **GravAttack** Raumschiff-Action-Spiel
- ❒ S12 **Star Trek** Enterprise-Spiel DM 10,–
- ❒ S13 **Risk** Risiko-Computerversion
- ❒ S14 **Broker** Börsenspiel (1MB)
- ❒ S15 **Paranoid** Breakout-Klassik
- ❒ S16 **Lucky Loser** Geldspielautomat
- ❒ S17 **Flaschbier** Das Werner-Spiel
- ❒ S18 **Blizzard** Schnelles Ballerspiel!
- ❒ S19 **Moria** Fantasy-Rollen-Spiel (1MB) DM 10,–
- ❒ S20 **Atlantis** Super Abenteuerspiel (1MB)
- ❒ S21 **Zergt** Fantasy-Abenteurerspiel DM 10,–
- ❒ S22 **Taran im Abenteuerland** Abent.-Spiel
- ❒ S23 **Die Wikinger** Handelsspiel DM 10,–
- ❒ S24 **Mensch rat mal!** Tolles Brettspiel DM 10,–
- ❒ S25 **Spielhölle** Spielautomatensimulation DM 10,–
- ❒ S26 **Mechforce** Kampf der Giganten (1MB)
- ❒ S27 **Mensch ärgere Dich nicht** Brettspiel
- ❒ S28 **Peter's Quest** Lustiges Kletterspiel
- ❒ S29 **Billard** Pool, Karambolage, Dreiband
- ❒ S30 **Schach** Spielstarkes Schachspiel
- ❒ S31 **Roulette** Das bekannte Glücksspiel DM 10,–
- ❒ S32 **Puzzle** Ideal für Kinder
- ❒ S33 **Grufti** BoulderDash-Variante
- ❒ S34 **Gouillotine** Hang-Man-Variante
- ❒ S35 **Tischtennis** Computerversion DM 10,–
- ❒ S36 **Das Erbe** Das Umwelt-Abenteuerspiel
- ❒ S37 **Europaspiel** Spiel rund um Europa
- ❒ S38 **Hermann der User** Bildershow
- ❒ S39 **Stoppt den Calippo-Fresser** Eiskaltes Spiel
- ❒ S40 **Imbiss-Manager-Spiel**
- ❒ S41 **The Rocky Horror Game** „Kultspiel"
- ❒ S42 **Evil-Tower** Kletterabenteuerspiel
- ❒ S43 **Water Attack** Wasserleitungen bauen
- ❒ S44 **Bosseln** Holzkugelweitwurf (1MB)
- ❒ S45 **Seawolf** U-Boot-Abenteuer (1MB)
- ❒ S46 **Cubistix** Herabfallende Hochhausteile
- ❒ S47 **Blue** Felder einfärben (1MB)
- ❒ S48 **Exxon** Spannendes Brettspiel
- ❒ S49 **Roller** Abenteuerreiches Sammelspiel
- ❒ S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- ❒ S51 **Autorennen** Meistern Sie den Parcours
- ❒ S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- ❒ S53 **Tetrix** Herabfallende Steine ordnen
- ❒ S54 **Würfelroulette** Glücksspiel DM 10,–

wenn nicht anders angegeben jede Diskette nur DM 6,50

Zu jeder Bestellung Einsteiger-diskette mit Anti-Virus-Programm

TOP HITS – Anwender-, Hilfs- und Lern-Programme

- ❒ A01 **MS-Text** Textverarbeitung
- ❒ A02 **Fakturierung** Auftragsverwaltung
- ❒ A03 **Kalkulation** Tabellenkulation DM 10,–
- ❒ A04 **Buchhaltung** ideal für kleine Betriebe
- ❒ A05 **Bücherdatei** Bücherverwaltung
- ❒ A06 **Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung
- ❒ A07 **DSort-Plus** Diskettenverwaltung
- ❒ A08 **GiroMan 4.10 (I)** Kontoverwaltung
- ❒ A09 **Haushaltsbuch** Heimfinanzprogramm
- ❒ A10 **Datei** Universaldatei für fast alle Zwecke
- ❒ A11 **ArtDat** Artikeldatei für Computermagazine
- ❒ A12 **Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm
- ❒ A13 **BrokerAsistent** Depot-Verwaltung
- ❒ A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- ❒ A15 **StarChart** Astronomieprogramm
- ❒ A16 **Biorythmus** Biorhythmusprogramm
- ❒ A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- ❒ A18 **DiaPaint** Dia-Beschriftungen drucken
- ❒ A19 **Statistik** Statistische Auswertungen DM 10,–
- ❒ A20 **Film-Lexikon** Filmverwaltung
- ❒ A21 **Liga** Universalverwaltung für Ligen DM 10,–
- ❒ A22 **DiskKat 2** Diskettendatenbank
- ❒ A23 **Jahresbilanz** für kleine Unternehmen
- ❒ A24 **PrintStudio** Druckprogramm
- ❒ H01 **Power Packer** 2.3 Datenkomprimierer
- ❒ H03 **CopyDisk** Kopierprogramme
- ❒ H06 **FixDisk** Diskettenretter DM 10,–
- ❒ H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- ❒ G01 **MountainCAD** 2-D-CAD-Programm
- ❒ G04 **Da Vinci** porofessioneles Malprogramm
- ❒ G05 **Grafitti** umfangreiches Malprogramm
- ❒ G06 **Rayshade** Raytracingprogramm (I)
- ❒ M01 **Wizard of Sound** Musikeditor DM 10,–
- ❒ M02 **WOS-Sounddisk** für Wizard of Sound
- ❒ M03 **Beatmaster** Drumcomputer
- ❒ L01 **Vokabeltrainer** verschiedene Programme
- ❒ L02 **Mathematik** verschiedene Programme
- ❒ L03 **Maschinenschreiben** Kursus
- ❒ L04 **Chronik '91** Jahrbuch 1991 DM 10,–

Unser TIP!

❒ **Europa-Paket**
Das Europaspiel, Welcome Wörterbuch), Übersetzer und Vokabel-programm sowie umfangreiche Vokabel-daten in Englisch, Französisch und Italienisch
Komplettpreis nur 39,00 DM

❒ **Anti-Virus-Sammlung**
Man kann nie vorsichtig genug sein! Diese Programmsammlung stellt einen umfangreichen Schutz gegen Viren aller Art dar!
Komplettpreis nur 19,– DM

Bestellungen sind schriftlich, telefonisch, per Fax oder per BTX möglich!

Versandkosten: bei Vorauskasse (Scheck, bar) DM 5,–, bei Nachnahme DM 8,–, **Ausland**: bei Vorauskasse DM 15,–, bei Nachnahme DM 22,–. Angebot freibleibend, Änderungen und Irrtum vorbehalten.
Mindestbestellwert: DM 13,–

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7 · 2177 Wingst
☎ **0 47 77/83 56** · Fax 047 77/435 · BTX: PAWLOWSKI #

Telefonische Bestellannahme: Mo – Fr 9.00 bis 18.00 Uhr

Bestell-Coupon

☒ **JA!** Bitte senden Sie mir die folgenden Artikel für meinen AMIGA! (Nummer genügt)

❒ Europa-Paket ❒ Anti-Virus-Sammlung

Absender:

Zahlungsweise:

❒ Nachnahme

❒ Vorauskasse (Bar, Scheck)

DYNATECH

Royal Soft